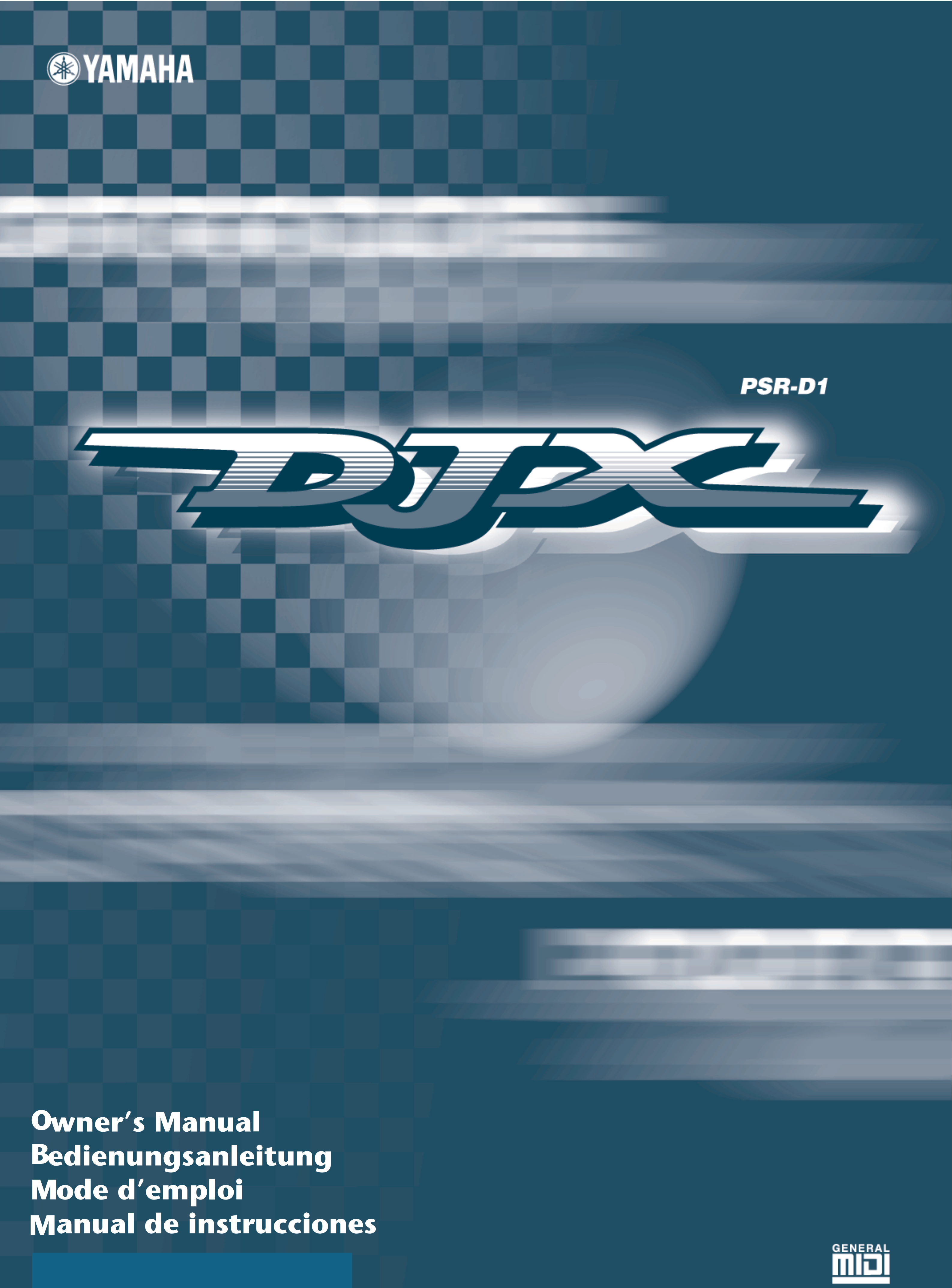

YAMAHA
PSR-D1
DJX
Owner's Manual
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Manual de instrucciones
GENERAL
MIDI

SPECIAL MESSAGE SECTION (U.S.A.)

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:
The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist. IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

NOTICE:
Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:
Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:
This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix old batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:
Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:
Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:
The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model ________________________________

Serial No. ______________________________

Purchase Date ___________________________

PLEASE KEEP THIS MANUAL

92-BP

PRECAUCIONES

LEER DETENIDAMENTE ANTES DE CONTINUAR

* Guarde estas precauciones en un lugar seguro para su referencia futura.



PRECAUCIÓN

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de lesiones graves o incluso peligro de muerte debido a descargas eléctricas, incendios u otras contingencias. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

- No abra el instrumento ni trate de desarmar o modificar de ninguna forma los componentes internos. El instrumento tiene componentes que no pueden ser reparados por el usuario. En caso de anormalidades en el funcionamiento, deje de utilizar el instrumento inmediatamente y hágalo inspeccionar por personal de servicio calificado de Yamaha.
- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en lugares donde haya mucha humedad. No ponga recipientes que contengan líquido encima del instrumento, ya que puede derramarse y penetrar en el interior del aparato.
- Si el cable o el enchufe del adaptador de CA se deteriora o daña, si el sonido se interrumpe repentinamente durante el uso del instrumento o si se detecta olor a quemado o humo a causa de ello, apague el instrumento inmediatamente, desenchufe el cable del tomacorriente y haga inspeccionar el instrumento por personal de servicio autorizado de Yamaha.
- Utilice solamente el adaptador (PA-5B, PA-5C o uno equivalente recomendado por Yamaha) especificado. El uso del adaptador equivocado puede hacer que el instrumento se dañe o sobrecaliente.
- Antes de limpiar el instrumento, desenchufe sin falta el cable de corriente de la toma de corriente. Jamás enchufe o desenchufe este cable con las manos mojadas.
- Revise el estado del enchufe de corriente periódicamente o límpielo siempre que sea necesario.



CUIDADO

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de sufrir Ud. u otros lesiones físicas o de dañar el instrumento u otros objetos. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

- No tienda el cable del adaptador cerca de fuentes de calor (estufas, radiadores, etc.), no lo doble demasiado, no ponga objetos pesados sobre el mismo ni tampoco lo tienda por lugares donde pueda pasar mucha gente y ser pisado.
- Cuando desenchufe el cable del instrumento o del tomacorriente, hágalo tomándolo del enchufe y no del cable. Si tira del cable, éste puede dañarse.
- No conecte el instrumento a tomas de corriente usando conectores múltiples. La calidad de sonido puede verse afectada o el enchufe puede sobrecalentarse.
- Desenchufe el adaptador de CA cuando no use el instrumento o cuando haya tormenta.
- Asegúrese de colocar las pilas con los polos (+ y -) en la dirección correcta. Si se ponen las al revés, éstas pueden sobrecalentarse, incendiarse o sulfatarse.
- Siempre cambie todas las pilas a la vez. No mezcle pilas nuevas con viejas. Tampoco mezcle pilas de diferentes tipos, como pilas alcalinas con pilas de manganeso; tampoco mezcle pilas de diferentes marcas o diferentes tipos de pilas de la misma marca, ya que pueden sobrecalentarse, incendiarse o sulfatarse.
- No eche las pilas al fuego.
- No trate de cargar pilas que no son recargables.
- Cuando no vaya a utilizar el instrumento por largo tiempo, quite las pilas para evitar que se sulfaten.
- Mantenga las pilas lejos de los niños.
- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, desconecte la alimentación de todos los componentes. Antes de apagar o encender los componentes, baje el volumen al mínimo.
- No exponga el instrumento a polvo o vibraciones excesivas ni a temperaturas extremas (evite ponerlo al sol, cerca de estufas o dentro de automóviles durante el día), para evitar así la posibilidad de que se deforme el panel o se dañen los componentes internos.
- No utilice el instrumento cerca de artefactos eléctricos como televisores, radios o altavoces, ya que éstos pueden causar interferencias capaces de afectar el correcto funcionamiento de otros aparatos.
- No ponga el instrumento sobre superficies inestables, donde pueda caerse por accidente.
- Antes de cambiar el instrumento de lugar, desconecte el adaptador y todos los demás cables.
- Para limpiar el instrumento, utilice una paño suave y seco. No utilice disolventes de pintura, líquidos limpiadores, ni paños impregnados en productos químicos. Tampoco deje objetos de vinilo, plástico o goma encima del instrumento, ya que pueden descolorar el panel o el teclado.
- No se apoye con todo el peso de su cuerpo ni coloque objetos muy pesados sobre los botones, conmutadores o conectores del teclado.
- Utilice solamente la base/bastidor especificada para el instrumento. Cuando acople la base o el bastidor, utilice los tornillos provistos, de lo contrario se pueden dañar los componentes internos o, como consecuencia, el instrumento puede caerse.
- No utilice el instrumento por mucho tiempo a niveles de volumen excesivamente altos, ya que ello puede causar pérdida de audición permanente. Si nota pérdida de audición o si le zumban los oídos, consulte a un médico.

■GRABACIÓN DE DATOS DEL USUARIO

- Almacene todos los datos en un dispositivo exterior, como pueda ser el archivador de datos MIDI Yamaha MDF3, para ayudar a evitar la pérdida de datos importantes debido a un mal funcionamiento o a un error de operación.

Siempre apague el instrumento cuando no lo usa.

Asegúrese de disponer de las pilas usadas siguiendo la legislación respectiva del lugar.

* Las ilustraciones y pantallas del visualizador LCD que se muestran en este manual de instrucciones tienen el propósito sólo de servir como ayuda de las instrucciones y pueden ser distintas de las que se muestran en su instrumento.

¡Enhorabuena por la adquisición del DJX Yamaha!

Usted es ahora el propietario de un teclado portátil que combina avanzadas funciones, excelente sonido y una facilidad excepcional de utilización, todo ello en una unidad muy compacta. Sus destacadas funciones lo convierten en un instrumento con mucha expresión y versatilidad.

Lea con atención este manual de instrucciones mientras toca su nuevo DJX para aprender a aprovechar todas sus funciones.

Características principales

Controles de tiempo real

El DJX está equipado con un sorprendente juego de controles de interpretación en tiempo real, que le permiten “retorcer” el sonido de varias partes de instrumentos, a medida que toca el teclado.

- **Mandos de control**
  Estos cinco mandos le permiten efectuar cambios dinámicos en las voces y patrones.
- **Mando ASSIGN**
  Entre los mandos de control encontrará el mando ASSIGN que puede asignarse para controlar cualquiera de una amplia variedad de funciones.
- **RIBBON CONTROLLER**
  Este control de expresión también puede asignarse para controlar cualquiera de una amplia variedad de funciones.
- **Selección de parte (PART CONTROL)**
  Se emplea para seleccionar la parte que se desea emplear con los mandos de control o RIBBON CONTROLLER.
- **Activación/desactivación de parte (PART CONTROL)**
  Esta función le permite silenciar y cancelar el silenciamiento alternadamente de partes de instrumentos específicas del patrón a medida que se reproduce.
- **Rueda PITCH BEND**
  Se emplea para aumentar y reducir el tono de la voz mientras se toca el teclado.

Muestreo digital

Esta función le permite grabar sus propios sonidos a tocarse desde el teclado. Pueden grabarse hasta doce muestras distintas. También se incorporan funciones sencillas de edición, tales como ajuste del punto de terminación y de retorno.

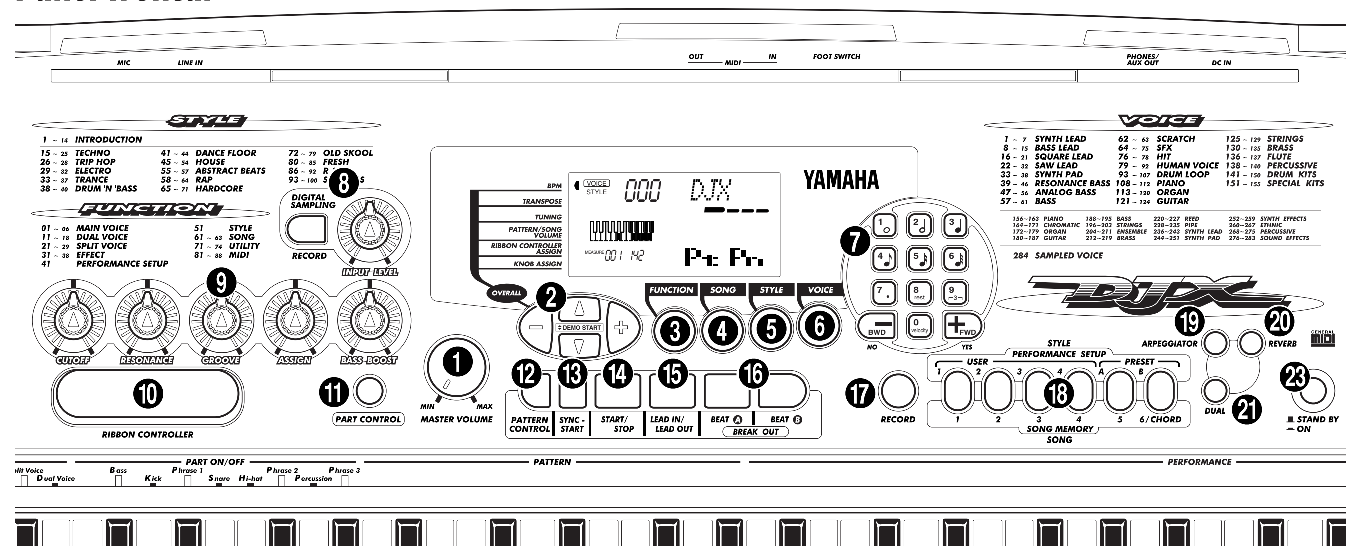
Otras potentes características incluyen:

- Sonidos excepcionalmente reales y dinámicos con 284 voces, empleando grabaciones digitales de instrumentos reales.
- Modos de voz Dual y de voz Split que le permiten sobreponer dos voces o asignar dos voces a secciones separadas del teclado
- Cuatro efectos de alta calidad: reverberación, coros, DSP, y arpegiador, cada uno con una amplia variedad de tipos distintos.
- 100 estilos de patrones, cada uno con secciones distintas de entrada/salida y de tiempo A y B. Todos los estilos tienen también sus propios cuatro patrones de salida. El DJX le ofrece también el control conveniente de los estilos de patrones, incluyendo el BPM (Tempo) y el volumen independiente del patrón.
- Potentes operaciones de grabación de canciones para grabar y reproducir composiciones enteras (hay disponibles tres canciones de usuario). Pueden grabarse hasta seis pistas en una canción, incluyendo una pista de acordes especial para el patrón del estilo.
- Función de ajuste de interpretación para activar automáticamente una voz apropiada para tocar con el estilo seleccionado. Además, hay 16 espacios de memoria de ajuste de interpretación de usuario que le permiten almacenar sus ajustes personales del panel para poderlos activar instantáneamente.
- Respuesta de la pulsación para tener el máximo control del nivel de expresión de las voces.
- El conveniente interruptor de pedal controla varias funciones, entre las que se incluyen el sostenido, inicio/parada, y otras.
- Compatibilidad con GM (General MIDI) y juego entero de voces GM.
- El gran visualizador LCD personalizado le muestra de una ojeada y con facilidad todos los ajustes importantes, así como también las indicaciones de acordes y de notas.
- Numerosas funciones MIDI que le permiten integrar el DJX en un sistema musical MIDI, para poder grabar secuencias y otras avanzadas aplicaciones.
- Sistema de amplificador estéreo/altavoces de alta calidad incorporado.

Índice

CONTROLES Y TERMINALES DE LOS PANELES

Panel frontal



❶ Control de volumen principal (MASTER VOLUME)
Determina el volumen general del DJX.

❷ Botones globales, inicio de demostración (OVERALL, DEMO START (▲, ▼, +, -))
Sirven para seleccionar las diversas funciones “globales” y para ajustar sus valores. (Vea las página 22.) También se emplean para reproducir las canciones de demostración. (Vea la páginas 14, 40.) En la función de muestreo digital, se emplean para seleccionar y ajustar los parámetros de edición de la muestra. (Vea la página 75.)

❸ Botón selector de función (FUNCTION)
Sirve para seleccionar el modo de funciones (Function). (Vea la página 18.)

❹ Botón del modo de canciones (SONG)
Selecciona el modo de canciones (Song). (Vea las página 40.)

❺ Botón del modo de estilos (STYLE)
Selecciona el modo de estilos (Style). (Vea las páginas 15, 44.)

❻ Botón del modo de voces (VOICE)
Selecciona el modo de voces (Voice). (Vea las páginas 15, 25.)

❼ Teclado numérico y botones +/-
Sirven para seleccionar canciones, voces, y estilos. (Vea las páginas 40, 25 y 44.) También se emplean para efectuar diversos ajustes, tales como:

- Selección y cambio de los parámetros de Function (página 18)
- Ajuste de valores de notas y otros ajustes para la función Step Record (página 86)

❽ Sección DIGITAL SAMPLING – Botón de grabación (RECORD) y control del nivel de entrada (INPUT LEVEL)
Estos dos controles se emplean para las funciones de muestreo digital. (Vea la página 69.)

❾ Mandos de corte (CUTOFF), resonancia (RESONANCE), forma (GROOVE), asignación (ASSIGN), y refuerzo de graves (BASS BOOST)
Estos controles le permiten efectuar cambios en tiempo real más expresivos y dinámicos de diversos aspectos de las voces y de los estilos. (Vea la página 59.)

❿ Controlador (RIBBON CONTROLLER)
Este control asignable le permite efectuar cambios en tiempo real más expresivos y dinámicos de diversos aspectos de las voces y de los estilos. (Vea la página 66.)

⓫ Botón del control de parte (PART CONTROL)
Sirve para activar y desactivar la función de control de parte. (Vea la página 59.)

⓬ Botón de control de patrón (PATTERN CONTROL)
Cuando se selecciona el modo Style, este botón habilita e inhabilita alternadamente el control del teclado en los acordes de patrón. (Vea la página 45.)

⓭ Botón de inicio sincronizado (SYNC-START)
Este botón activa y desactiva la función de inicio sincronizado. (Vea la página 46.)

⓮ Botón de inicio/parada (START/STOP)
Cuando se selecciona el modo Style, este botón inicia y detiene alternadamente el patrón. (Vea la páginas 45, 47.) En el modo Song, , este botón inicia y detiene alternadamente la reproducción de la canción. (Vea la página 41.)

⓯ Botón de entrada/salida (LEAD IN/LEAD OUT)
Cuando se selecciona el modo Style, este botón se emplea para controlar las funciones de entrada (Lead In) y de salida (Lead Out). (Vea las páginas 46, 47.)

⓰ Botones de parte del tiempo A/B (brote) (BEAT A/B (BREAK OUT))
Cuando se selecciona el modo Style, estos botones se emplean para cambiar las secciones del patrón y controlar la función Break Out. (Vea la página 48.)

⓱ Botón de grabación (RECORD)
Se emplea para seleccionar y habilitar las funciones de grabación: Song (páginas 82, 85), y Performance Setup (página 56).

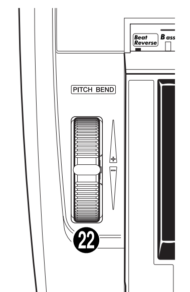
⓲ Botones de ajuste de interpretación/memoria de canciones (PERFORMANCE SETUP/SONG MEMORY)
Cuando se selecciona el modo Style, estos botones se emplean para seleccionar los registros de ajuste de interpretación (Performance Setup) (páginas 57, 58). Cuando se selecciona el modo Song, se emplean para seleccionar pistas específicas para grabación (páginas 82, 86).

⓳ Botón de arpegiador (ARPEGGIATOR)
Sirve para activar y desactivar el efecto Arpeggiator. (Vea la página 37.)

⓴ Botón de reverberación (REVERB)
Sirve para activar y desactivar el efecto de reverberación (Reverb). (Vea la página 34.)

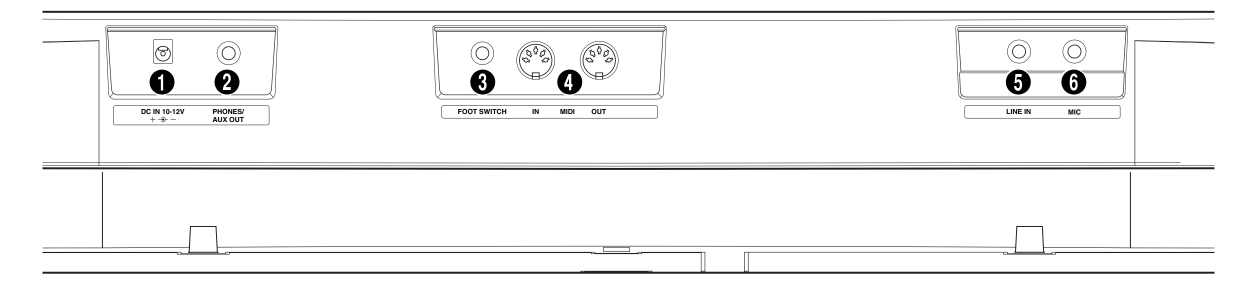
㉑ Botón del modo dual (DUAL)
Sirve para activar y desactivar el modo dual (Dual). (Vea la página 29.)

㉒ Rueda de inflexión del tono (PITCH BEND)
Se emplea para aumentar o reducir el tono de las voces a medida que se toca el teclado. Afecta sólo las voces tocadas en la sección PERFORMANCE del teclado. El margen de tono de la rueda también puede ajustarse (vea la página 33).



㉓ Interruptor de la alimentación (STAND BY/ON)

Panel trasero



❶ Toma de alimentación exterior (DC IN 10-12V)
Sirve para conectar un adaptador de alimentación de CA PA-5B/PA-5C. (Vea la página 8.)

❷ Toma de auriculares/salida auxiliar (PHONES/AUX OUT)
Sirve para conectar unos auriculares estéreo o un amplificador/sistema de altavoces externos. (Vea la página 9.)

❸ Toma de interruptor de pedal (FOOT SWITCH)
Sirve para conectar un interruptor de pedal opcional FC4 o FC5. El interruptor de pedal se emplea normalmente para controlar el sostenido, pero puede ajustarse de forma conveniente para controlar en su lugar una amplia variedad de funciones. (Vea las páginas 9, 21.)

❹ Terminales de entrada y salida MIDI (MIDI IN y OUT)
Sirven para conectar otros instrumentos y dispositivos MIDI. (Vea la página 94.)

❺ Toma de entrada de línea (LINE IN)
Se emplea con las funciones de muestreo digital y sirve para la conexión y grabación de una fuente de sonido exterior (nivel de línea), como por ejemplo de un reproductor de discos CD o grabadora de casetes. (Vea la páginas 9, 70.) (Conector: monofónico, clavija telefónica de 1/4".)

❻ Toma de micrófono (MIC)
Se emplea con las funciones de muestreo digital y sirve para la conexión de un micrófono para grabación de sonido acústico. (Vea la páginas 9, 70.) (Conector: monofónico, clavija telefónica de 1/4".)

PREPARATIVOS

Esta sección incluye la información sobre la preparación del DJX para poder tocar. Asegúrese de leer con atención esta sección antes de emplear el instrumento.

ALIMENTACIÓN

Aunque el DJX puede funcionar con un adaptador de CA o con pilas, Yamaha recomienda emplear un adaptador de CA que ofrece mayor seguridad de protección del medio ambiente. Siga las instrucciones siguientes según la fuente de alimentación que se proponga utilizar.

CUIDADO ⚠

No interrumpa nunca la alimentación (por ejemplo, no extraiga las pilas ni desenchufe el adaptador de CA) durante ninguna operación de grabación del DJX. De lo contrario podrían perderse datos.

Empleo de un adaptador de alimentación de CA

Para conectar el DJX a una toma de alimentación de su casa, necesitará el adaptador de alimentación de CA PA-5B/PA-5C Yamaha, que está disponible a modo opcional. El empleo de otros adaptadores de CA podría ocasionar daños en el instrumento, por lo que deberá asegurarse de pedir el del tipo correcto. Enchufe el adaptador a la toma de corriente y su conector a la toma DC IN 10-12V del panel posterior del DJX.

PRECAUCIÓN ⚠

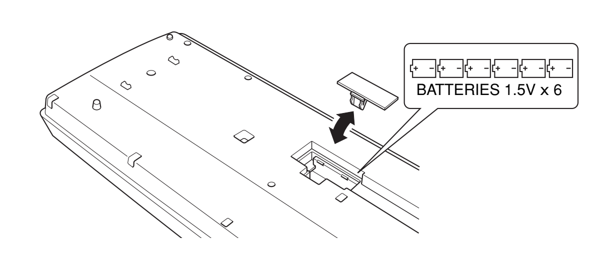
• Emplee SÓLO el adaptador alimentación de CA PA-5B/PA-5C (u otro adaptador específicamente recomendado por Yamaha) para alimentar su instrumento con la red eléctrica de CA. El empleo de otros adaptadores puede ocasionar daños irreparables en el adaptador y en el DJX.

• Desenchufe el adaptador de alimentación de CA cuando no utilice el DJX o durante tormentas con rayos.

Empleo de pilas

■ Inserción de las pilas

Dé la vuelta al instrumento y extraiga la tapa del compartimiento de las pilas. Inserte seis pilas de 1,5 voltios del tamaño "D" (SUM-1, R-20 o equivalente) como se muestra en la ilustración, asegurándose de que los terminales positivo y negativo quedan correctamente alineados, y después vuelva a colocar la tapa.



■ Cuando se gastan las pilas

Cuando se gastan las pilas y su tensión cae por debajo de cierto nivel, el DJX no sonará ni funcionará correctamente. Así que note estos síntomas, reemplace las pilas por un juego completo de seis pilas nuevas.

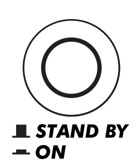
CUIDADO ⚠

• No mezcle nunca pilas usadas con pilas nuevas ni tipos distintos de pilas (como por ejemplo, pilas alcalinas con pilas de manganeso).

• Para evitar posibles daños debidos a fugas de las pilas, extraiga las pilas del instrumento cuando no tenga la intención de utilizarlo durante períodos prolongados de tiempo.

CONEXIÓN DE LA ALIMENTACIÓN

Con el adaptador de alimentación de CA conectado o con las pilas instaladas, presione simplemente el interruptor de la alimentación hasta que quede enclavado en la posición ON. Cuando no emplee el instrumento, asegúrese de desconectar la alimentación. (Presione de nuevo el interruptor de modo que salga de la posición enclavada.)



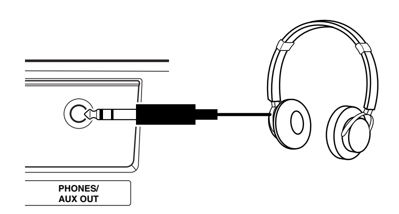
CUIDADO ⚠

Incluso cuando el interruptor está en la posición "STAND BY", sigue circulando corriente eléctrica al instrumento al nivel mínimo. Si no se propone utilizar el DJX durante períodos de tiempo prolongados, asegúrese de desenchufar el adaptador de CA de la toma de CA, y/o de extraer las pilas del instrumento.

TOMAS DE ACCESORIOS

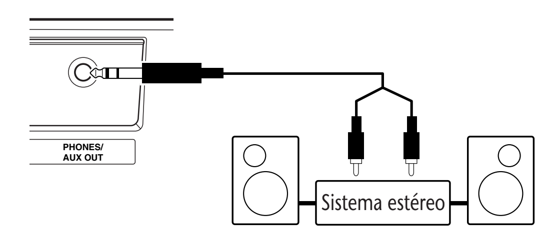
■ Empleo de auriculares

Para ensayar en privado y para tocar sin molestar a los demás, podrá conectar unos auriculares estéreo a la toma PHONES/AUX OUT del panel posterior. El sonido del sistema de altavoces incorporado se corta automáticamente cuando se inserta la clavija de los auriculares en esta toma.



■ Conexión de un amplificador o sistema de altavoces de teclado

Aunque el DJX está provisto de un sistema de altavoces incorporado, también podrá oírlo con un amplificador/sistema de altavoces externos. Primero, asegúrese de que el DJX y los dispositivos externos estén desconectados, entonces conecte un extremo de un cable de audio estéreo a la toma(s) LINE IN o AUX IN del otro aparato y el otro extremo del cable a la toma PHONES/AUX OUT del panel posterior del DJX.

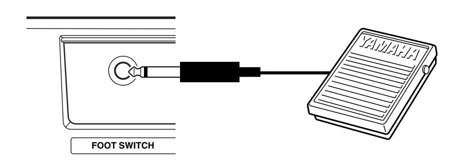


CUIDADO

Para evitar daños en los altavoces, ajuste el volumen de los dispositivos exteriores al mínimo antes de conectarlos. Si no se observan estas precauciones, puede producirse una descarga eléctrica o daños en el equipo.

■ Empleo de un interruptor de pedal

Esta característica le permite emplear un interruptor de pedal opcional (FC4 o FC5 Yamaha) para aplicar el sostenido al sonido de las voces, o controlar una amplia variedad de funciones (vea la página 21.).

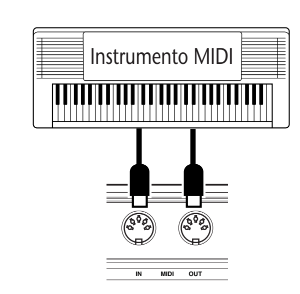


NOTA

- *Asegúrese de que la clavija del interruptor de pedal esté correctamente conectada a la toma SUSTAIN antes de conectar la alimentación.*
- *No presione el interruptor de pedal mientras conecte la alimentación. De lo contrario cambiaría la polaridad reconocida del interruptor de pedal, ocasionando la operación inversa del interruptor de pedal.*

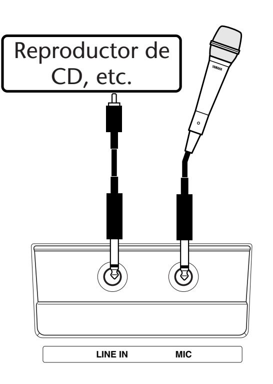
■ Empleo de los terminales MIDI

El DJX tiene también terminales MIDI, que le proporcionan la interfaz del DJX con otros instrumentos y dispositivos MIDI. (Para más información, vea las página 94.)



■ Empleo de las tomas MIC y LINE IN

Son tomas que se emplea para grabación de una fuente de sonido exterior en las funciones de muestreo digital (página 70). La toma MIC es para conexión de un micrófono para grabación de vocalistas e instrumentos acústicos. La toma LINE IN es para conectar y grabar una señal de nivel de línea, como la de un reproductor de discos CD o de una grabadora de casetes.



CUIDADO

No conecte nunca una señal de nivel de línea (reproductor de CD, grabadora de casetes, instrumento electrónico, etc.) a la toma de entrada MIC. De lo contrario podría averiar el DJX y sus funciones de muestreo digital.



A menos que a usted le guste leer manuales, tendrá ya ganas de empezar a tocar su nuevo DJX ahora mismo. Si eso es lo que desea, esta sección que sigue será perfecta para usted.

El DJX ya está preparado para tocar así que se saca del embalaje, pero le aconsejamos que lea esta corta sección de fácil comprensión. Si es la primera vez que toca un teclado electrónico, los pasos de esta sección le enseñarán a emplear el DJX en un momento. Además, le proporcionaran las herramientas para explorar y emplear las avanzadas funciones en su propia música. **¡Disfrute!**

Paso 1 El DJX – ¡Póngaselo delante!

¿Tiene ganas de empezar? Todo lo que deberá hacer es ponerlo plano y empiece a manipular el DJX siguiendo los números...

Dele de comer...

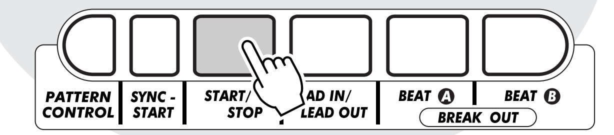
1 Enchufe el adaptador y conecte la alimentación.



¡Empecemos!

2 Inicie el patrón presionando el botón START/STOP. También podrá iniciar al patrón presionando cualquiera de las teclas de la sección PATTERN del teclado.

• Para más información, vea la página 45.



¡Ajuste los mandos!

3 Estos tres mandos le darán el control dinámico en tiempo real del patrón. ¡Pruébelos!

• Para más información, vea la página 59.

GROOVE ASSIGN BASS BOOST

Mando BASS BOOST
Podrá acentuar los graves de todo el sonido del DJX con este mando.

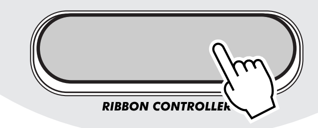
Mando ASSIGN
Podrá activar los ajustes con este mando... Asígnelo para controlar la dinámica, el tempo/tono, o cualquiera de las numerosas funciones de que dispone.

Mando GROOVE
Podrá cambiar la "forma" de la temporización del patrón. Gírelo para darle más alegría, más reposo, o toque directo.

Controle el Ribbon

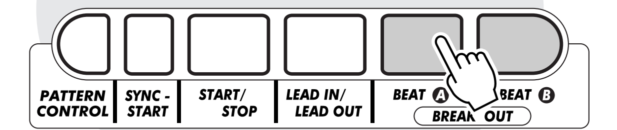
4 Deslice el dedo por el RIBBON CONTROLLER y escuche cómo cambia el sonido. Hay muchísimas cosas que también pueden asignarse.

• Para más información, vea la página 66.



Mezcle los tiempos

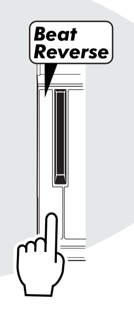
5 Juegue con los botones BEAT A y BEAT B, y prepare el ritmo.

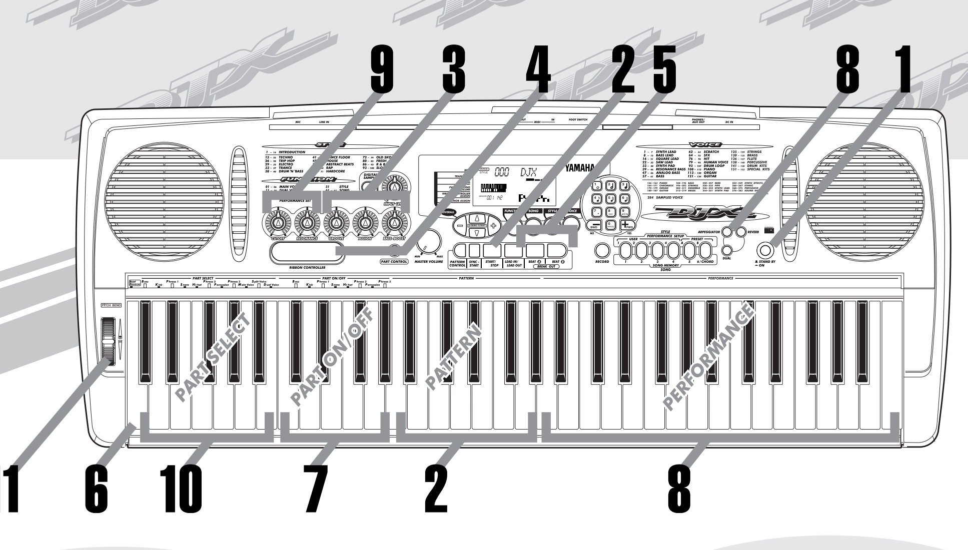


Juegue con el sonido cambiándolo como desee.

6 La tecla especial Beat Reverse le permite romper el tiempo y pasar al principio del compás. Toque la tecla repetidamente y cambie un poco el ritmo.

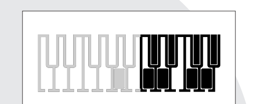
• Para más información, vea la página 52.

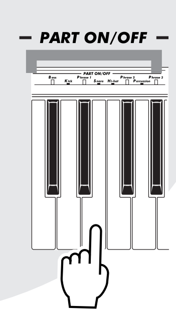




Saque algunas partes e introduzca otras.

7 Con las teclas PART ON/OFF se convertirá en un maestro de la mezcla. Verifique el nombre de la parte (instrumento) de encima de cada tecla, y púlsela para activar y desactivar tal parte. Las partes actualmente activadas se indican con teclas oscurecidas en el visualizador.



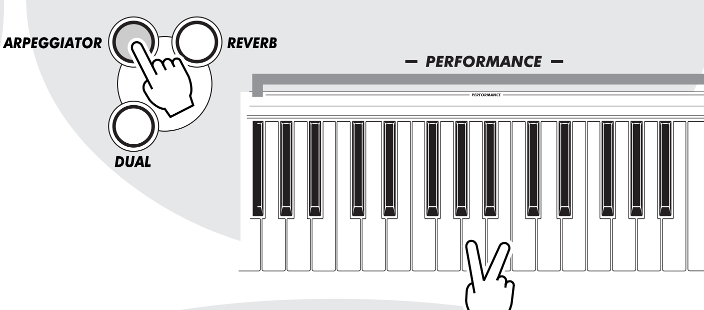


• Para más información, vea la página 52.

¡El arpegiador mágico!

8 Presione primero el botón ARPEGGIATOR para activar la función. Entonces, mantenga pulsadas dos o tres teclas al mismo tiempo en la sección PERFORMANCE del teclado, y deje que trabaje la magia del arpegiador.

• Para más información, vea la página 37.



Manipule la voz mientras toca.

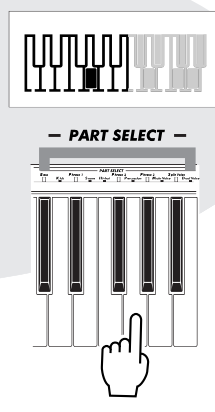
9 Gire los dos mandos relacionados con las voces para producir efectos fuera de lo normal, mientras toca la voz desde la sección PERFORMANCE del teclado.

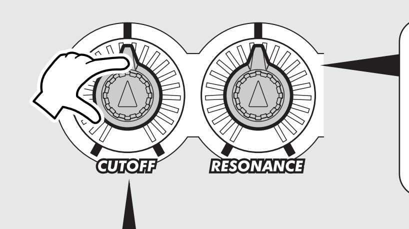
• Para más información, vea la página 59.

¡Seleccione sus propias partes!

10 Podrá seleccionar partes distintas para controlarlas con los mandos relacionados con las voces (en el paso 9 anterior) presionando una de las teclas PART SELECT. La parte seleccionada se indicará con una tecla oscurecida en el visualizador.

• Para más información, vea la página 60.





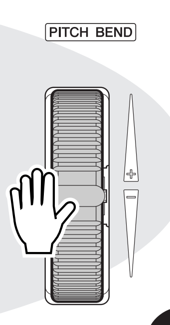
Mando RESONANCE
Ajústelo para determinar el grado que el mando CUTOFF afectará el sonido. Gírelo hacia la derecha para el máximo efecto del filtro, y hacia la izquierda para efectuar cambios del filtro más sutiles.

Mando CUTOFF
Al igual que con en los sintetizadores analógicos de antes, este mando le permite barrer la frecuencia de corte del filtro mientras toca el teclado. Gírelo hacia la derecha para "abrir" el filtro y obtener un sonido más claro, y gírelo hacia la izquierda para "cerrar" el filtro.

¡Toque la rueda!

11 La rueda PITCH BEND de gran expresión le ofrece el último toque a las herramientas tan sorprendentes del DJX. Toque el teclado y efectúe la inflexión del tono moviendo la rueda hacia arriba con el pulgar. Baje el tono moviendo la rueda hacia abajo. Suelte la rueda, y el tono retornará instantáneamente al normal.

• Para más información, vea la página 7.

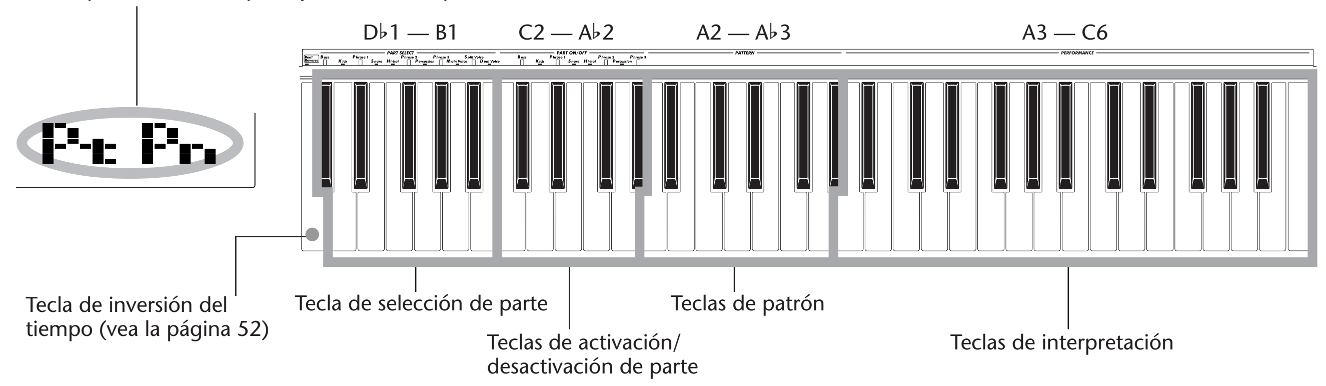


Paso 2 Empleo del teclado

Empleo del teclado multifuncional del DJX

Es teclado del DJX es muy distinto (y más potente) que cualquiera que haya podido ver con anterioridad. Echémosle una ojeada...

Cada vez que conecta la alimentación del DJX, el teclado se “divide” en las funciones siguientes:



¿Qué hacen estas teclas?

Selección de parte
Estas teclas le permiten seleccionar partes específicas para control con los mandos y el RIBBON CONTROLLER. (Vea la página 60.)

Activación/desactivación de parte
Estas teclas le permiten silenciador/ desactivar el silenciamiento de partes específicas de un patrón antes o durante la reproducción. (Vea la página 52.)

Patrón
Estas teclas le permiten cambiar instantáneamente los acordes del patrón. (Vea la página 50.)

Interpretación
Estas teclas son para tocar con normalidad la voz (o voces) seleccionada(s).

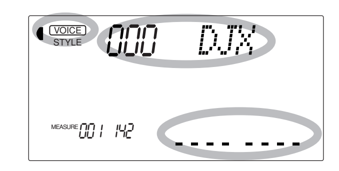
Voz de demostración especial del DJX

Se selecciona una voz de demostración especial del DJX (N.° 000) automáticamente cada vez que se conecta la alimentación. Esta voz tiene una amplia variedad de sonidos, y cada tecla reproduce un sonido distinto – percusión, bucles de batería, rascados, FX especial, voz humana, y muchos más.

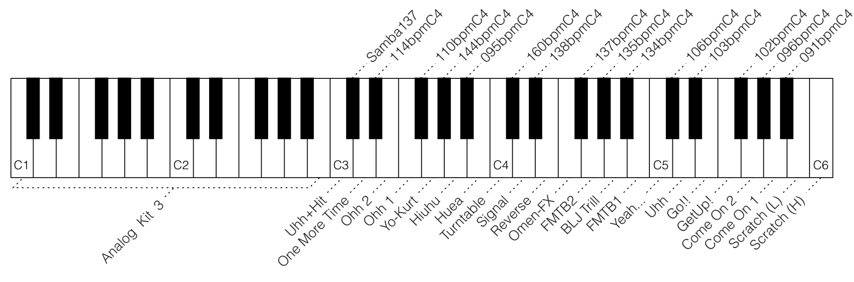
Para escuchar adecuadamente la voz de demostración del DJX en todo el teclado, asegúrese de que el control de parte, control de patrón y el inicio sincronizado estén desactivados. (Vea la página 13.)

1 Introduzca el modo Voice.

2 Seleccione la voz N.° 000.



3 Toque tocas distintas y escuche la variedad de los sonidos.

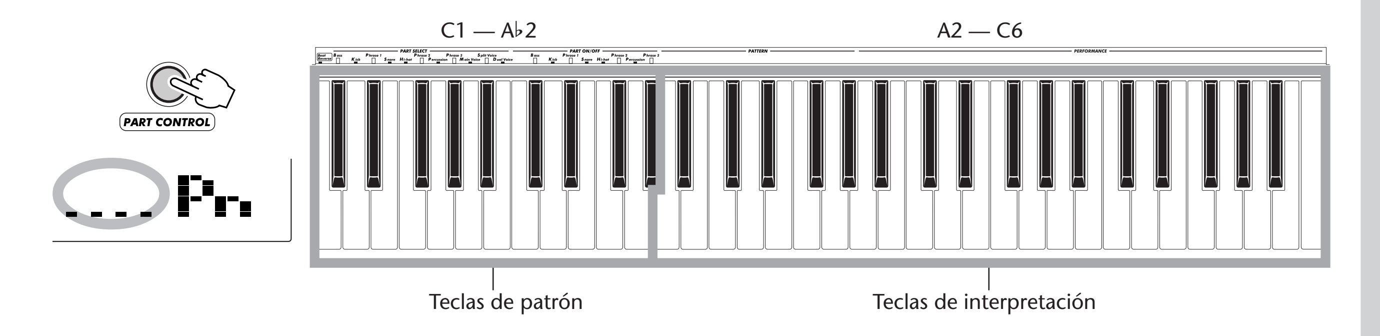


Más ajustes del teclado

Hay disponibles otros ajustes del teclado dependiendo de los ajustes de activación/desactivación del control de parte y de control de patrón. (Podrá activarlos y desactivarlos con los botones PART CONTROL y PATTERN CONTROL.)

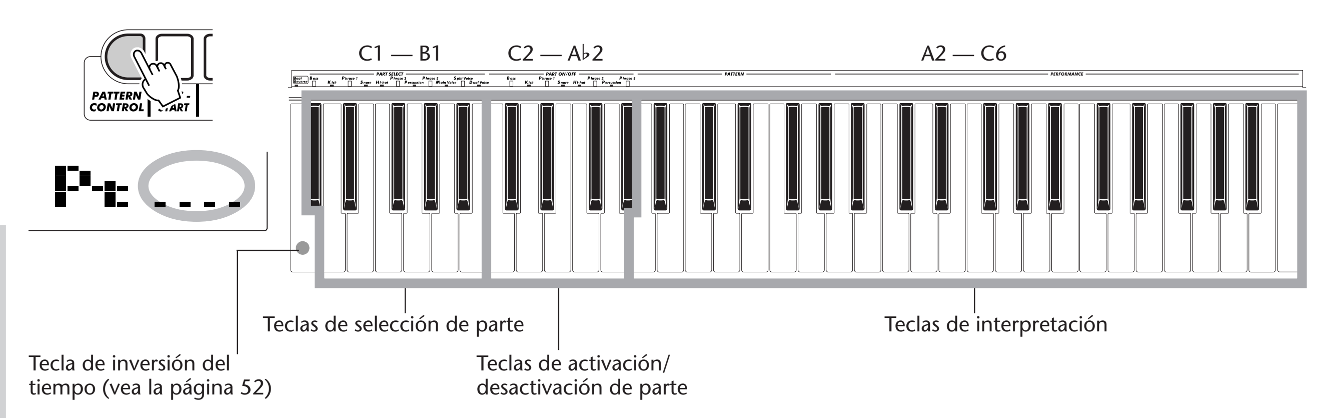
Cuando el control de parte está desactivado:

Desactive el control de parte presionando el botón PART CONTROL.



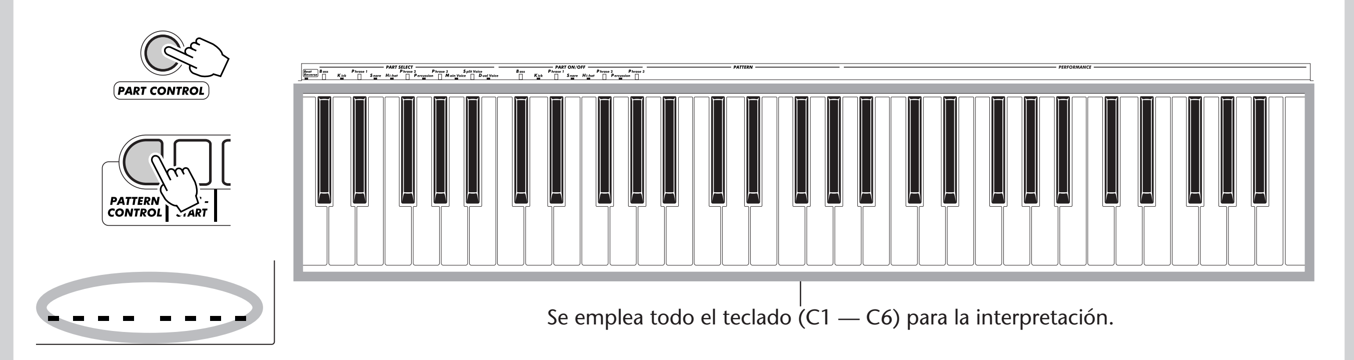
Cuando el control de patrón está desactivado:

Desactive el control de patrón presionando el botón PATTERN CONTROL.



Cuando el control de parte y el control de patrón están desactivados:

Desactive el control de parte presionando el botón PART CONTROL; desactive el control de patrón presionando el botón PATTERN CONTROL. En este estado, podrá tocar con normalidad todo el teclado.

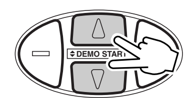


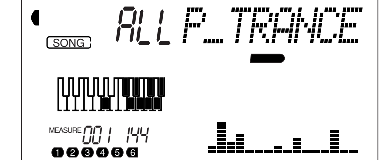
Paso 3 Canción de demostración/voz/estilo

Reproducción de las tres canciones

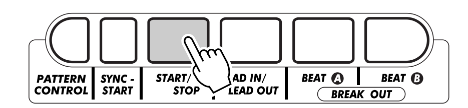
El DJX tiene tres canciones de demostración que demuestran las auténticas voces y patrones dinámicos del instrumento.

1 Presione simultáneamente los botones ▲/▼ de OVERALL.





2 Detenga la canción



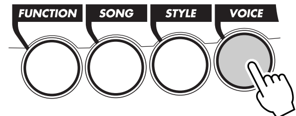
Para más información, vea la página 41.

Selección de una voz

El DJX tiene un total de 284 voces de alta calidad. Probemos algunas...

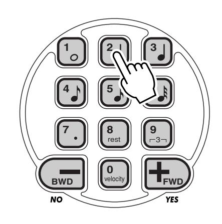
Voces del panel ...... 1-140 (140 voces)
141-155 (15 voces de batería)
Voces GM. .... 156-283 (128 voces)
Voz de muestreo 284

1 Introduzca el modo Voice.

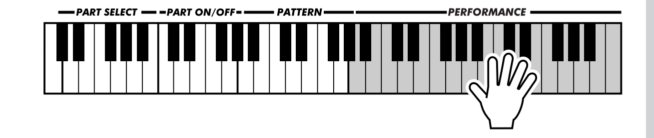


2 Seleccione una voz.





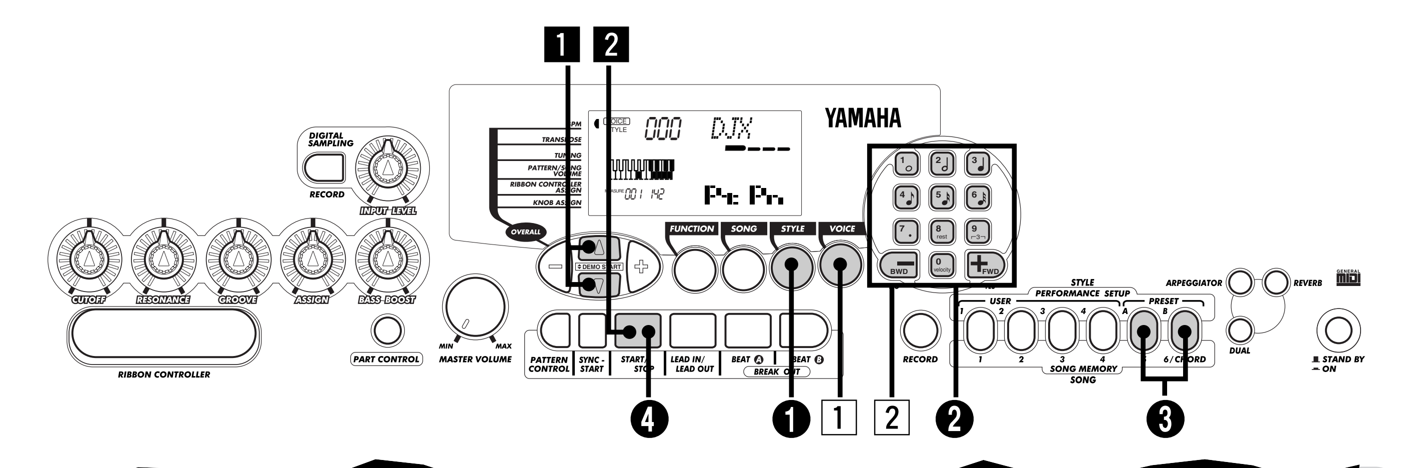
3 Toque el teclado.



Para más información, vea la página 25.

Lista de voces del panel

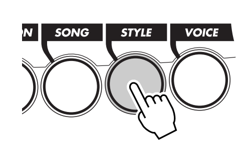
N.°	Nombre de la voz
0	DJX
	SYNTH LEAD
1	Fuzzline
2	Talkbox
3	Acid Sync
4	Universe
5	Adrenaline
6	Fragile
7	Cut Glass
	BASS LEAD
8	Killer S
9	Reso-X
10	Choppy
11	PhatMan
12	Organese
13	Happy Vibes
14	TriTouch
15	Sync
	SQUARE LEAD
16	MC-Line
17	Alien
18	Psyche
19	Clanger
20	Square Lead 1
21	Square Lead 2
	SAW LEAD
22	Break It
23	Scary
24	Move It
25	Robot Lead
26	Fat
27	Seq Ana
28	Stab
29	Pulse Saw
30	Sawtooth Lead 1
31	Sawtooth Lead 2
32	Bedtime
	SYNTH PAD
33	Sequenza
34	Insomnia
35	Wave2001
36	Amber
37	Eerie
38	Trance Pad
	RESONANCE BASS
39	Techno Bass
40	Kickin'B
41	Bassline
42	Nu Floor
43	Fish303
44	No.No.No
45	Nu Swing
46	Synth Bass
	ANALOG BASS
47	Analog Bass
48	Dance Bass
49	Snap Bass
50	Old Mini
51	Power Bass
52	Dub Bass
53	Factory
54	Hyper
55	Kidz Bass
56	Techno
	BASS
57	Acoustic Bass
58	Finger Bass
59	Pick Bass
60	Fretless Bass
61	Slap Bass
	SCRATCH
62	Scratch
63	Killer DJ
	SFX
64	FMTB 1
65	BLJ Trill
66	Omen-FX
67	Rave Pipe 1
68	Rave Pipe 2
69	FMTB 2
70	GtrChord
71	HiquiTB
72	Reverse
73	Signal
74	Aah
75	Turntable
	HIT
76	Metal Hit
77	Sharp Hit
78	Mild Hit
	HUMAN VOICE
79	Come On 1
80	Come On 2
81	GetUp!
82	Go!!
83	Huea
84	Hiuhu
85	Yo-Kurt
86	Oh Babe
87	Ohh 1
88	Ohh 2
89	One More Time
90	Uhh
91	Uhh+Hit
92	Yeah...
	DRUM LOOP
93	091bpmC4
94	095bpmC4
95	096bpmC4
96	102bpmC4
97	103bpmC4
98	106bpmC4
99	110bpmC4
100	114bpmC4
101	134bpmC4
102	135bpmC4
103	137bpmC4
104	138bpmC4
105	144bpmC4
106	160bpmC4
107	Samba137
	PIANO
108	Funky Electric Piano
109	DX Electric Piano
110	CP 80
111	Bell Electric Piano
112	Clavi
	ORGAN
113	Jazz Organ 1
114	Jazz Organ 2
115	Rock Organ
116	Cheez Organ
117	16'+2' Organ
118	Dance Organ
119	MissU
120	R&B Organ
	GUITAR
121	Octave Guitar
122	Clean Guitar
123	Muted Guitar
124	Overdriven Guitar
	STRINGS
125	Strings
126	Marcato Strings
127	Synth Strings
128	StringPad
129	Pizzicato
	BRASS
130	Techno Brass
131	Jump Brass
132	Brass Phase
133	Synth Brass
134	Bright Brass
135	Brass Tek
	FLUTE
136	Ethnic Flute
137	Coco Flute
	PERCUSSIVE
138	Claps-X
139	Rim-X
140	Tom-X
	DRUM KITS
141	Standard Kit 1
142	Standard Kit 2
143	Room Kit
144	Rock Kit
145	Electronic Kit 1
146	Analog Kit 1
147	Dance Kit
148	Jazz Kit
149	Brush Kit
150	Symphony Kit
	SPECIAL KITS
151	Analog Kit 2
152	Analog Kit 3
153	Electronic Kit 2
154	B900 Kit
155	DJX Kit

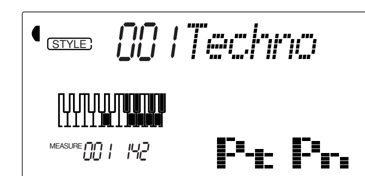


Selección de un estilo

El DJX tiene 100 estilos distintos de varios géneros musicales. Con la función Performance Setup, podrá activar una voz y otros ajustes que se adapten mejor con el estilo seleccionado. Cada estilo ha sido programado con dos Performance Setup preajustados.

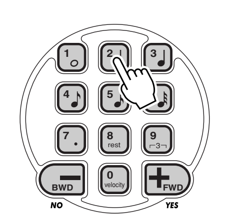
1 Introduzca el modo Style.



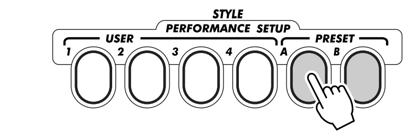


2 Seleccione un estilo.
Para la lista de estilos, vea abajo.

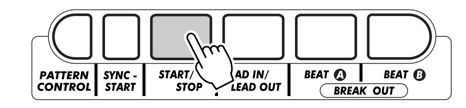




3 Presione uno de los botones de Performance Setup: Preset A o B.



4 Inicie el patrón y toque el teclado.



Para más información, vea la página 44.

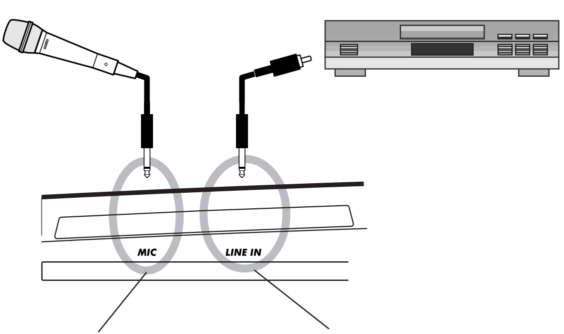
Lista de estilos

N.°	Nombre del estilo
	INTRODUCTION
1	Pop Techno
2	Trip Hop
3	Electro Beat
4	Goa
5	Hard Step 8th
6	Handbag 1
7	Romantic House
8	Ambient
9	Acid Jazz
10	Treach
11	Steppa
12	Struttin’
13	All That
14	Soulful
	TECHNO
15	Tribal Techno
16	Gabba
17	Soft Gabba
18	Euro Techno
19	Modern Detroit Techno
20	Vintage Detroit Techno
21	Modern Berlin Techno
22	Minimal Techno
23	Speed Garage
24	Acid Techno
25	Samba Techno
	TRIP HOP
26	Funky Trip Hop
27	Pop Trip Hop
28	Vintage Trip Hop
	ELECTRO
29	Plastic Electro
30	Cosmic Beat
31	Body Rock
32	Compilation
	TRANCE
33	Trance
34	Psychodelic Trance
35	Relaxx
36	Hypnotic
37	Dark Trance
	DRUM’N’BASS
38	Drum’n’Bass
39	Hard Jungle
40	Soul 2001
	DANCE FLOOR
41	Euro Dance
42	Euro Latin
43	Pop Reggae
44	Handbag 2
	HOUSE
45	House
46	Acid House
47	Deep House
48	Progressive House
49	Tribal House
50	Vintage Chicago
51	Hard Floor
52	Hip House
53	Club House
54	Dub House
	ABSTRACT BEATS
55	Digital Rock
56	Underground
57	Chill Out
	RAP
58	Bomb
59	Dance Hall
60	Hype
61	Money
62	Ragga
63	Shakin’
64	Tip
	HARDCORE
65	Buggin’
66	Diesel
67	Hi Rolla
68	Homies
69	SuckaMC
70	SupaBad
71	WestSide
	OLD SKOOL
72	Beatbox
73	Delight
74	Flares
75	Funked Up
76	Jack
77	Old Skool
78	Party
79	Theque
	FRESH
80	Chillin’
81	Dreamin’
82	EastSide
83	Grind
84	Hezee
85	Loc
	R & B
86	Bouncy
87	Do it up
88	Hump
89	Plush
90	Pow!
91	Skippin’
92	Solid
	SLO JAMS
93	1stLuv
94	Cool
95	DaLadies
96	Daydream
97	Loverz
98	On Hit
99	Pushin’
100	Sultry

¡Únase a la revolución del muestreo!

¡Sí, el muestreo digital está incorporado en su nuevo DJX – y es de lo más fácil de utilizar. Pruébelo!

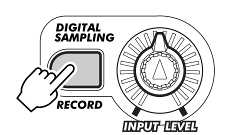
1 Ajuste el DJX para muestreos.
Conecte de la de las dos formas indicadas a continuación.

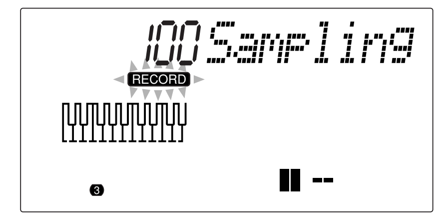


Si emplea un micrófono, enchúfelo a la toma MIC del panel posterior.

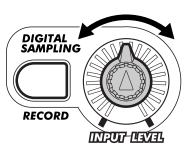
Si emplea un reproductor de CD, enchúfelo a la toma LINE IN del panel posterior. (NO lo enchufe a la toma MIC, porque podría averiar el DJX.)

2 Introduzca el modo de muestreo.
Presione el botón RECORD de la sección DIGITAL SAMPLING.

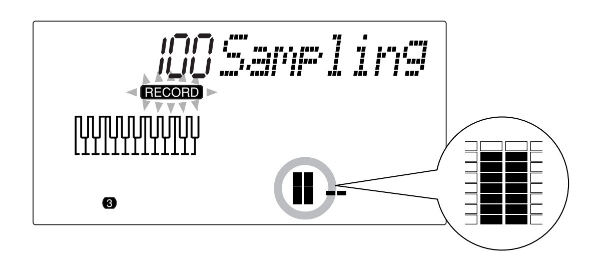




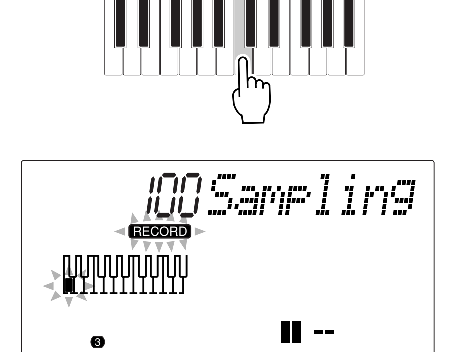
3 Ajuste el nivel de muestreo.
Gire el mando INPUT LEVEL (mientras canta con el micrófono o reproduce un disco CD).



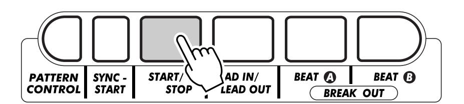
Asegúrese de que el “medidor de nivel” del visualizador no sobrepasa este nivel:

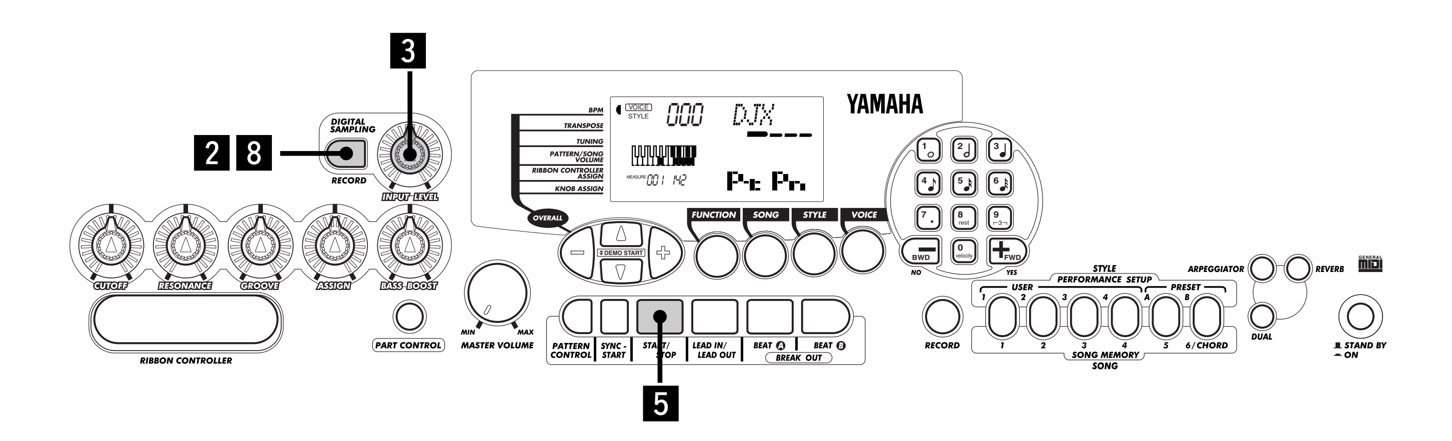


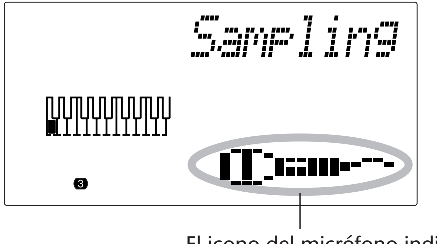
4 Presione cualquier tecla del teclado.
Presione la C intermedia (C3) para este ejemplo. El sonido que grabe se asignará a esta tecla.



5 Ajuste el muestreo al modo de reserva.
Presione el botón START/STOP.





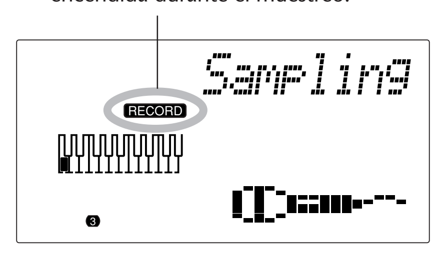


El icono del micrófono indica grabación de muestra.

6 Inicie la grabación.

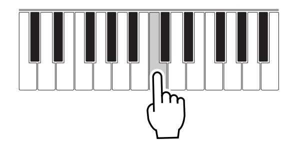
Cante con el micrófono o reproduzca el disco CD. El muestreo se inicia cuando el DJX recibe la señal. El muestreo también se detiene automáticamente después de unos tres segundos.

La indicación RECORD queda encendida durante el muestreo.



7 Toque el muestreo desde el teclado.

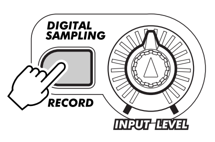
Pruebe pulsando y manteniendo pulsadas varias teclas del teclado y escuche su nuevo muestreo.



8 Salga del modo de muestreo.

Presione de nuevo el botón RECORD (DIGITAL SAMPLING).

Se selecciona automáticamente la voz N.° 284 para tocar.

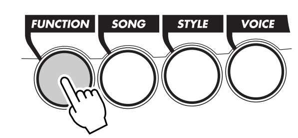


Para más información, vea la página 69.

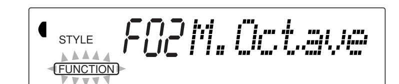
Empleo de los parámetros de Function

El DJX tiene una variedad de ajustes en los parámetros de Function. Le ofrecen un control detallado de muchas de las características del DJX. A continuación se muestra cómo utilizarlas:

1 Presione el botón FUNCTION.



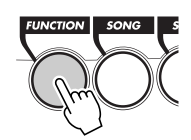
2 Seleccione un número de Function.
Para la lista de funciones, vea la página 19.



El número de Function puede seleccionarse mientras la indicación "FUNCTION" está parpadeando.



Introduzca el número de Function en el teclado numérico.

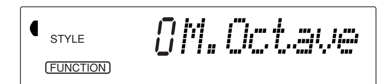


Presione el botón FUNCTION; cada presión hace avanzar los números. Mantenga presionado el botón para hacer avanzar continuamente los números.

IMPORTANTE

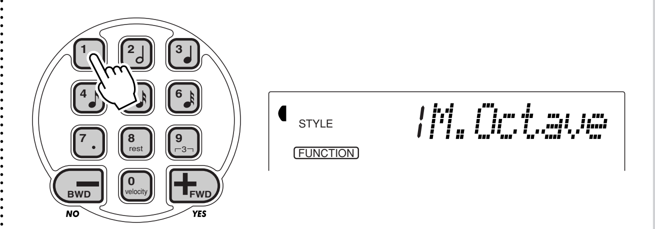
• *Puesto que la indicación "FUNCTION" parpadea sólo durante un par de segundos, deberá asegurarse de seleccionar el parámetro con rapidez después de paso 1 de arriba.*

3 Después de que "FUNCTION" haya dejado de parpadear en el visualizador, cambie el valor o el ajuste.
Después de un par de segundos, la indicación "FUNCTION" deja de parpadear y queda encendida. Al mismo tiempo, el número de Function ("F02" en el ejemplo de arriba) cambia automáticamente al valor actual del parámetro Function.



Valor actual del parámetro de Function seleccionado.

4 Emplee el teclado numérico para cambiar el valor o el ajuste. Para los ajustes de activación/ desactivación, emplee los botones +/-.



Reposición al valor de ajuste inicial
Si usted ha cambiado el ajuste del parámetro, podrá reponerlo instantáneamente al ajuste inicial presionando simultáneamente los dos botones +/-.

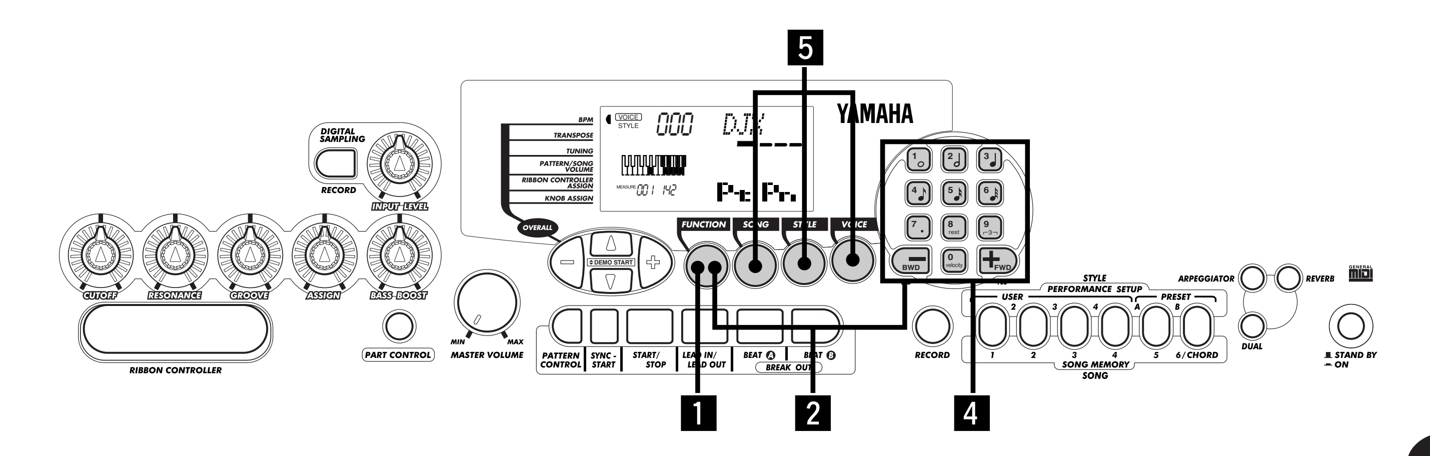
Valores negativos
Para introducir directamente valores negativos (para los parámetros que tienen valores negativos)Mantenga presionado el botón – y presione simultáneamente el botón del número deseado.

5 Salga del modo de Function.
Una vez ha realizado todos los ajustes deseados, presione uno de los otros botones de modo (SONG, STYLE, o VOICE).

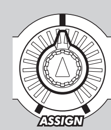
Lista de parámetros de Function

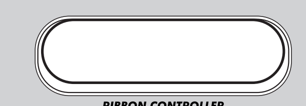
Función			página
F01	M.Volume	Volumen de la voz principal	27
F02	M.Octave	Octava de la voz principal	27
F03	M.Pan	Efecto panorámico de la voz principal	27
F04	M.RevLvl	Nivel de transmisión de reverberación de la voz principal	27
F05	M.ChoLvl	Nivel de transmisión de coros de la voz principal	27
F06	M.DspLvl	Nivel de transmisión del efecto de DSP de la voz principal	27
F11	D.Volume	Volumen de la voz dual	30
F12	D.Octave	Octava de la voz dual	30
F13	D.Pan	Efecto panorámico de la voz dual	30
F14	D.RevLvl	Nivel de transmisión de reverberación de la voz dual	30
F15	D.ChoLvl	Nivel de transmisión de coros de la voz dual	30
F16	D.DspLvl	Nivel de transmisión del efecto de DSP de la voz dual	30
F17	D.Voice	Voz dual	30
F18	Dual	Activación/desactivación de dual	30
F21	S.Volume	Volumen de la voz de división	32
F22	S.Octave	Octava de la voz de división	32
F23	S.Pan	Efecto panorámico de la voz de división	32
F24	S.RevLvl	Nivel de transmisión de reverberación de la voz de división	32
F25	S.ChoLvl	Nivel de transmisión de coros de la voz de división	32
F26	S.DspLvl	Nivel de transmisión del efecto de DSP de la voz de división	32
F27	S.Voice	Voz de división	32
F28	Split	Activación/desactivación de división	32
F29	SplitPnt	Punto de división	32

Función			página
F31	Reverb	Activación/desactivación de reverberación	38
F32	RevType	Tipo de reverberación	38
F33	Chorus	Activación/desactivación de coros	38
F34	ChoType	Tipo de coros	38
F35	Dsp	Activación/desactivación de DSP	38
F36	DspType	Tipo de DSP	38
F37	Arpgator	Activación/desactivación del arpegiador	38
F38	ArpgType	Tipo de arpegiador	38
F41	UserBank	Banco de usuario de ajuste de interpretación	57
F51	PtrnSPnt	Punto de división del patrón	55
F61	USng1Clr	Borrado de la canción 1 de usuario	91
F62	USng2Clr	Borrado de la canción 2 de usuario	91
F63	USng3Clr	Borrado de la canción 3 de usuario	91
F71	FootSw	Interruptor de pedal	21
F72	VoiceSet	Ajuste de voces	33
F73	TouchSns	Sensibilidad de pulsación	33
F74	PBRange	Margen de inflexión del tono	33
F81	RemoteCh	Canal remoto	95
F82	KbdOut	Salida de teclado	95
F83	PtrnOut	Salida de patrón	95
F84	Local	Activación/desactivación local	96
F85	ExtClock	Reloj externo	96
F86	BulkSend	Transmisión de datos en lotes	96,97
F87	InitSend	Transmisión de datos iniciales	96,100
F88	SmplSend	Transmisión de muestreos	96,97

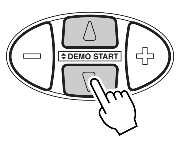


Mando ASSIGN y RIBBON CONTROLLER – Cambio de la asignación



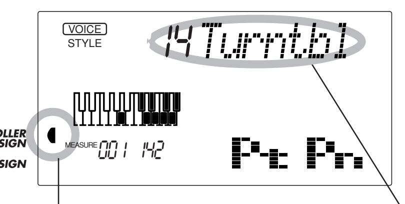


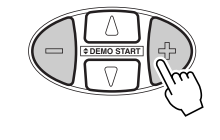
1 Presione el botón ▲ o ▼ de OVERALL repetidamente hasta que la barra oscura de la izquierda del visualizador quede directamente en la posición opuesta de “KNOB ASSIGN” o “RIBBON CONTROLLER ASSIGN”.



Para más información sobre el mando ASSIGN y el RIBBON CONTROLLER, vea las páginas 63, 66.

2 Cambie la asignación para el controlador seleccionado empleando los botones OVERALL +/-.





Controlador actualmente seleccionado

Control o función actualmente asignado.

Lista de funciones del mando ASSIGN/RIBBON CONTROLER

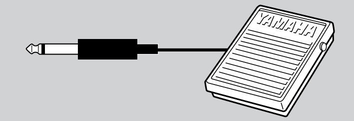
Nombre de función	Nombre visualizado	Descripción
Frecuencia de corte*	Cutoff	Es el mismo parámetro que el que se controla con el mando CUTOFF (página 61).
Resonancia*	Resonanc	Es el mismo parámetro que el que se controla con el mando RESONANCE (página 61).
Nivel de transmisión de reverberación	RevLevel	Determina la profundidad del efecto de reverberación. (Vea la página 34.) Girando el mando se activa también automáticamente la reverberación si estaba originalmente desactivada.
Nivel de transmisión de coros	ChoLevel	ChoLevel Determina la profundidad del efecto de coros. (Vea la página 35.)
Nivel de transmisión de DSP	DspLevel	Determina la profundidad del efecto de DSP. (Vea la página 36.)
Modulación	Mod	Crea un efecto resonante de tono semejante al vibrato.
Tiempo de ataque	Attack	Determina el “ataque” del sonido, o, en otras palabras, el tiempo que tardará el sonido en alcanzar todo el volumen cuando se toca una nota. Para ciertos sonidos de percusión, este efecto puede ser muy reducido o inaudible.
Tiempo de desactivación	Release	Determina el tiempo que se sostiene el sonido después de soltar una nota. Para ciertos sonidos de percusión, este efecto puede ser muy reducido o inaudible.
Panoramización	Pan	Determina la posición del sonido en la imagen estéreo (izquierda, centro, o derecha).
Volumen	Volume	Determina el volumen (nivel) del sonido.
Groove * **	Groove	Es el mismo parámetro que el que se controla con el mando GROOVE (página 61).
Dinámica **	Dynamics	Hace cambios más sutiles y marcados en el patrón alterando el nivel de las notas individuales. Afecta a todo el patrón.
Fuerza dinámica **	Strength	Determina la cantidad o la fuerza del cambio de nivel del parámetro de dinámica (N.° 09 anterior). Afecta a todo el patrón.
Giradiscos **	Turntbl	Determina el tiempo y el tono de todo el sonido del DJX, afectando a todas las partes del patrón y a todas las voces.
Velocidad de arpegiador ***	ArpSpeed	Determina la velocidad de la función del arpegiador. (Vea la página 37.)

* Estas funciones pueden asignarse sólo al RIBBON CONTROLLER.

** Estas funciones son eficaces independientemente del ajuste de selección de parte. (Vea la página 60.)

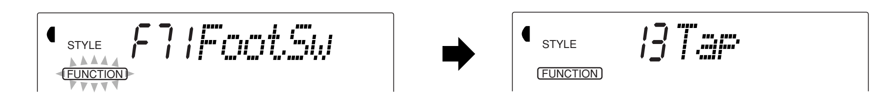
***Estos parámetros de Function son eficaces sólo para la voz Main, independientemente de los ajustes de Part Select.

Control del interruptor de pedal - Cambio de la asignación



El DJX tiene una función de interruptor de pedal que puede utilizarse para controlar una amplia variedad de funciones y operaciones. Empleando el pie para controlar tales funciones de forma eficaz, le quedan las manos libres para concentrarse en la interpretación.

La asignación del interruptor de pedal se efectúa desde el parámetro N.° 71 de Function. (Para las instrucciones sobre el empleo de los parámetros Function, vea la página 18.) El ajuste inicial para el interruptor de pedal es el N.° 13 Tap.

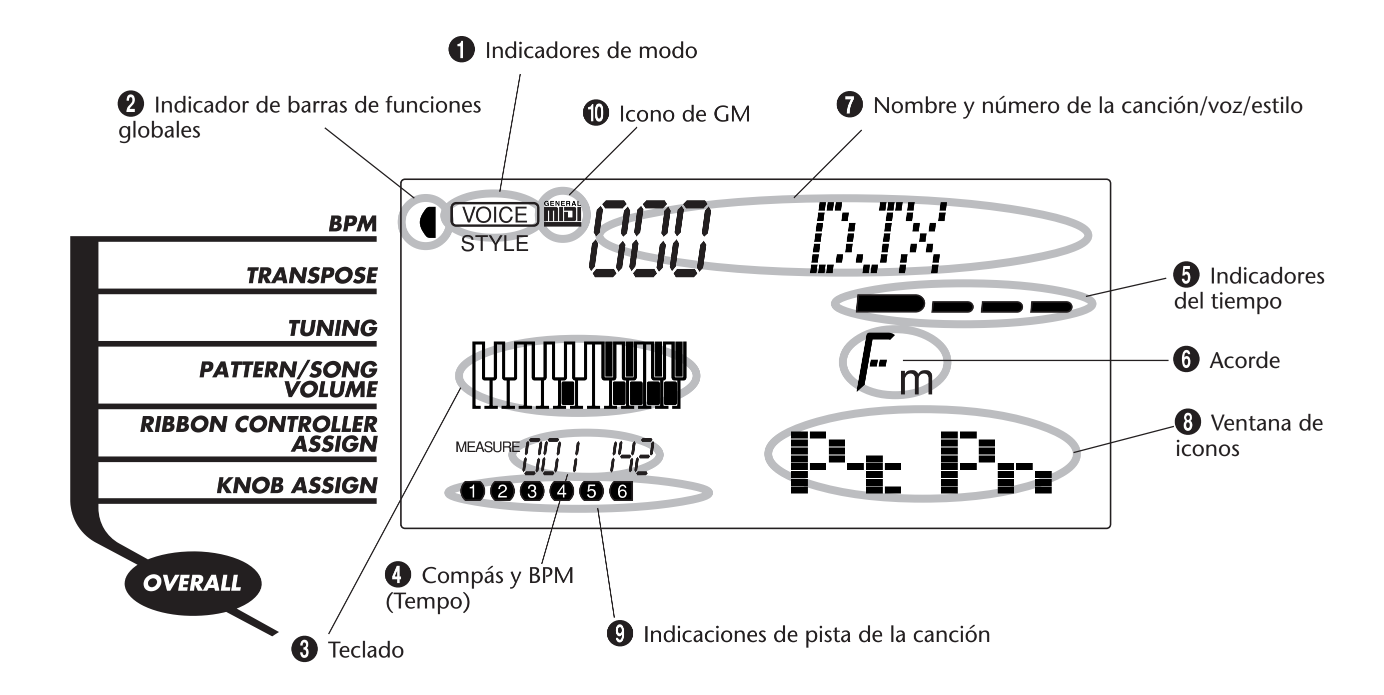


Lista de funciones del interruptor de pedal

Nombre de función	Nombre visualizado	Descripción
Sostenido	Sustain	Operación de pedal apagador o de sostenido. Pisando el interruptor de pedal se aplica un sostenido natural a la voz tocada en el teclado.
Retención de arpegiador	ArpgHold	Cuando el efecto del arpegiador (página 37) está activado, le permite emplear el interruptor de pedal para mantener el ciclo del arpegiador, aunque saque los dedos del teclado o toque notas distintas. Presione y mantenga presionado el interruptor de pedal el tiempo que desee que esté activado el efecto del arpegiador.
Inicio/parada	StartStp	Cuando el modo Song o Style está activado, proporciona la misma función que la del botón START/STOP (vea la páginas 41, 45). Cada presión del interruptor de pedal inicia y para alternadamente la reproducción de la canción o del patrón.
Entrada/salida	Ld InOut	Cuando el modo Style está activado, proporciona la misma función que la del botón LEAD IN/LEAD OUT (vea la páginas 46, 47). Presionando dos veces el interruptor de pedal mientras se reproduce el patrón, la sección de salida se aminora gradualmente (página 47).
Beat A	Beat A	Cuando el modo Style está activado, proporciona la misma función que la del botón BEAT A (BREAK OUT) (vea la página 48).
Beat B	Beat B	Cuando el modo Style está activado, proporciona la misma función que la del botón BEAT B (BREAK OUT) (vea la página 48).
Activación/desactivación de arpegiador	Arpgator	Cuando el modo Style está activado, proporciona la misma función que la del botón ARPEGGIATOR (y parámetro de activación/desactivación de arpegiador, N.° 37). (Vea la página 37).
Activación/desactivación de dual	Dual	Proporciona la misma función que la del botón DUAL (y parámetro de activación/desactivación de dual, N.° 18). (Vea la página 29).
Activación/desactivación de división	Split	Proporciona la misma función que la del botón parámetro de activación/desactivación de división, N.° 28. (Vea la página 31).
Activación/desactivación de reverberación	Reverb	Proporciona la misma función que la del botón REVERB (y parámetro de activación/desactivación de reverberación, N.° 31). (Vea la página 34).
Activación/desactivación de coros	Chorus	Proporciona la misma función que la del parámetro de activación/desactivación de coros, N.° 33. (Vea la página 35).
Activación/desactivación de DSP	Dsp	Proporciona la misma función que la del parámetro de activación/desactivación de DSP, N.° 35. (Vea la página 36).
Tap	Tap	Esta útil función le permite emplear el interruptor de pedal para accionar el BPM (Tempo) e iniciar automáticamente una canción o patrón seleccionados a esta velocidad accionada. Simplemente accione (pulse/suelte) el interruptor de pedal (cuatro veces para una signatura de tiempo de 4/4), y la canción o patrón se inician automáticamente al BPM que usted haya accionado. El BPM también puede cambiarse durante la reproducción accionando dos veces el interruptor de pedal al tempo deseado.

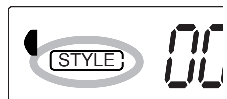
INDICACIONES DEL VISUALIZADOR DEL PANEL

El DJX tiene un gran visualizador multifuncional que muestra todos los ajustes importantes del instrumento. La sección siguiente explica los distintos iconos e indicaciones del visualizador.

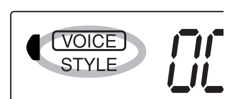


❶ Indicadores de modo
Indican el modo actualmente seleccionado: Voz (Voice), estilo (Style), canción (Song), o función (Function), con el nombre del modo dentro de un círculo en un rectángulo redondeado. Cuando aparece “STYLE” o “SONG” sin el rectángulo, indica que el modo correspondiente está activo en el fondo.

En el primer ejemplo, se ha seleccionado el modo Style.



En el segundo ejemplo, se ha seleccionado el modo Voice, pero el modo Style todavía está activo en el fondo. (Esto significa que los controles de Style están activos y que pueden emplearse para reproducir el estilo actualmente seleccionado.)



❷ Indicador de barras de funciones globales
El DJX tiene cinco funciones o controles globales (Overall). La función actualmente seleccionada se indica con una barra oscura que aparece al lado de su nombre (impreso en el panel).

❸ Teclado
Cuando el control de parte (página 59) está activado, indica el estado de las teclas PART SELECT y PART ON/OFF. La octava inferior de la visualización corresponde a las teclas PART SELECT; la tecla de la parte seleccionada es oscura. La octava superior de la visualización corresponde a las teclas PART ON/OFF; las teclas oscuras indican que la parte correspondiente está activada.

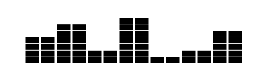
❹ Compás y BPM (Tempo)
Indican el compás actual durante la reproducción de una canción o estilo, y el valor de BPM (Tempo) actualmente ajustado para la canción o estilo.

❺ Indicadores del tiempo
Estas barras oscuras (una grande y tres pequeñas) parpadean en secuencia y en sincronización con la canción o estilo. La barra grande indica el primer tiempo del compás. (Vea la página 42.)

❻ Acorde
Cuando se reproduce una canción del usuario (con acordes), indica la nota fundamental y el tipo del acorde actual. También indica los acordes tocados en la sección PATTERN del teclado cuando el modo Style y el control de patrón están activados.

❼ Nombre y número de la canción/voz/estilo
Esta parte del visualizador indica el nombre y el número de la canción, voz, o estilo actualmente seleccionados. Visualiza también el nombre y el valor actual o ajuste de las funciones Overall y de los parámetros de Function, así como otros mensajes importantes de la operación.

❽ Ventana de iconos
Dependiendo del modo o función seleccionados, visualiza diversos símbolos (iconos) y otros mensajes para proporcionar una información conveniente y de una ojeada sobre la operación del DJX. Por ejemplo, cuando se reproduce una canción o patrón de estilo, visualiza el nivel de cada pista instrumental.



❾ Indicadores de pista de la canción
En la grabación y reproducción de canciones, indican el estado de las pilas. (Vea las páginas 82, 86.)

❿ Icono de GM
Aparece cuando se ha seleccionado una voz GM (General MIDI). (Vea la página 26.)

GENERAL MIDI GM System Level 1

"GM System Level 1" es una adición a las normas MIDI que asegura que todos los datos musicales compatibles con GM puedan reproducirse con precisión en cualquier generador de tonos compatible con GM, independientemente del fabricante. La marca GM se fija en todos los productos de software y hardware que soportan el sistema GM System Level 1. El DJX soporta el sistema GM System Level 1.

REPRODUCCIÓN DE VOCES – EL MODO DE VOCES

El modo de voces (Voice) tiene 270 voces auténticas (incluyendo 128 voces de General MIDI), más 15 juegos de batería especiales, que han sido creadas con el sofisticado sistema de generación de tonos AWM (Memoria avanzada de ondas) de Yamaha. El modo Voice le proporciona muchas herramientas potentes y versátiles para tocar y mejorar estas voces.

Las voces se dividen en varias categorías de instrumentos, todos los cuales están impresos en el panel para mayor conveniencia. Para ver la lista completa de las voces disponibles, consulte la página 106.

El modo Voice se divide en realidad en tres modos separados: Main (principal), Dual, y Split (división). En el modo **Main Voice** (vea la página 25), podrá tocar una misma voz en todo el teclado. El modo **Dual Voice** (página 29) le permitirá “sobreponer” dos voces distintas para crear sonidos ricos y complejos. El modo **Split Voice** (página 31) le permitirá ajustar dos voces distintas para tocarlas en secciones separadas del teclado.

El DJX incluye también voces especiales de juegos de batería – N.° 141 a 155, que le permiten tocar sonidos de batería y percusión desde el teclado. (Consulte la gráfica de voces de juegos de batería ((Drum Kit Voices) de la página 26.) Encima del teclado encontrará también símbolos que indican de forma conveniente los sonidos que se reproducen con cada una de las teclas respectivas.

El DJX tiene también una voz especial “muestreada”, N.° 284, en la que usted podrá grabar sus propias muestras originales. (Vea la página 69.)

VÍA RÁPIDA

1 ***Seleccione el modo Voice.*** *(Presione el botón VOICE.)*

2 ***Seleccione una voz*** *(con el teclado numérico).*

También podrá seleccionar una voz Dual y/o una voz Split:

Voz Dual

1 ***Active la voz Dual.*** *(Presione el botón DUAL.)*

2 ***Seleccione la voz Dual*** *(desde el modo Function).*

Voz Split

1 ***Active la voz Split*** *(desde el modo Function).*

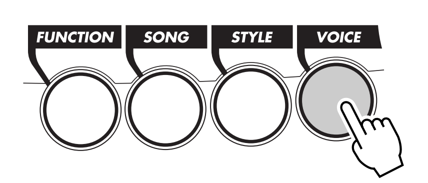
2 ***Seleccione la voz Split*** *(modo Function).*

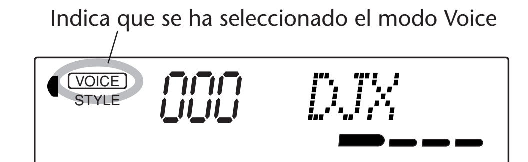
REPRODUCCIÓN DE UNA VOZ – VOZ PRINCIPAL



Seleccione el modo Voice.

Presione el botón VOICE.





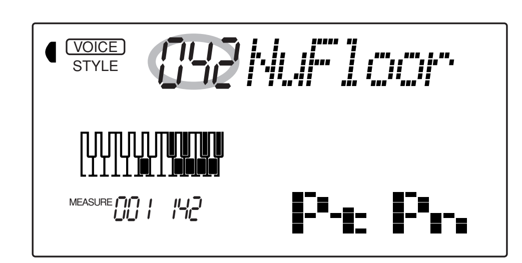
2 *Seleccione el número de la voz deseada.*

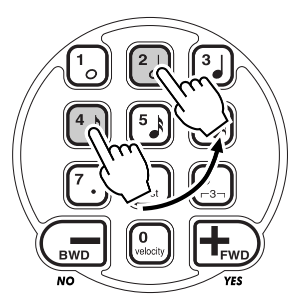
Emplee el teclado numérico. Las categorías básicas de las voces y sus números se muestran en el lado izquierdo del panel. En la página 106 se da una lista completa de las voces disponibles.

Hay tres formas de seleccionar voces: 1) directamente introduciendo el número de voz con el teclado numérico, 2) empleando las teclas +/- para subir y bajar por las voces, y 3) presionando el botón VOICE para avanzar por los números de voz.

Empleo del teclado numérico

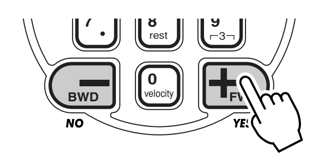
Introduzca los dígitos del número de voz como están indicados en el panel. Por ejemplo, para seleccionar la voz N.° 42, presione “4” en el teclado numérico, y luego presione “2”.





Empleo de las teclas +/-

Presione la tecla + para seleccionar el número de voz siguiente, y presione la tecla - para seleccionar la voz anterior. Si mantiene presionada una de las teclas continuamente, los números van cambiando hacia arriba o abajo. Las teclas +/- tienen una función de “continuidad” con la que presionando, por ejemplo, la tecla + desde la voz N.° 284 se retorna a la voz N.° 000.



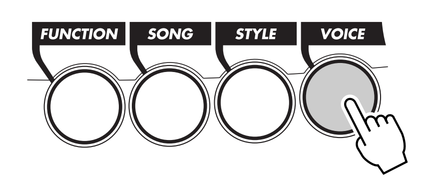
NOTA

Todos los números de voz de dos dígitos pueden seleccionarse sin introducir un “0” inicial. Sin embargo, cuando se seleccionan los números de voz 0 – 28, el DJX pausa brevemente antes de activar realmente la voz. (Esta pausa permite introducir números de voz de tres dígitos, tales como “235”. Introduciendo los números “2” y luego “9” se activa inmediatamente la voz N.° 29, porque no hay voces con el N.° 290 ni superiores.)

Si desea activar las voces 0 a 28 inmediatamente, introduzca uno o dos ceros antes del número; por ejemplo, seleccione la voz N.° 9 presionando “0”, “0”, y luego “9”. Si sólo presiona “0” no se cambia la voz.

Empleo del botón VOICE

Presione el botón VOICE para seleccionar el número de voz siguiente. (Esta función es exactamente la misma que la del botón +.)

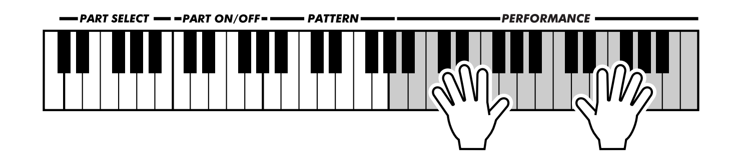


NOTA

Cada voz se activa automáticamente con el ajuste del margen de la octava más adecuado. Por lo tanto, al tocar una C intermedia con una voz puede sonar más alta o más baja que la misma tecla con otra voz.

3 *Reproduzca la voz seleccionada.*

Para cambiar a otra voz, repita el paso 2 anterior.



SUGERENCIAS IMPORTANTES

Cuando selecciona una voz, el DJX activa también diversos ajustes apropiados para la voz. [Esto es también cierto cuando se activa Voice Set (función N.° 72, página 33), que es el ajuste de fábrica.]

Observación sobre las voces del panel y voces GM



Tenga presente que el DJX tiene dos juegos distintos de voces: Voces del panel y voces GM (General MIDI). Las voces GM también pueden utilizarse para la óptima reproducción de datos de canciones compatibles con GM. Esto significa que datos de canciones GM cualesquiera (reproducidos desde un secuenciador u otro dispositivo MIDI) sonarán tal y como se lo propuso el compositor o programador.
Cuando se selecciona una voz GM, aparece el icono de General MIDI en la parte superior izquierda del visualizador.

Gráfica de las voces del juego de batería (voces 141 – 155)

Cuando se selecciona una de las 15 voces Drum Kit del panel, se pueden tocar distintos instrumentos de batería y percusión desde el teclado.



N.°	Nombre	Visualizador LCD
DRUM KITS		
141	Standard Kit 1	Std.Kit1
142	Standard Kit 2	Std.Kit2
143	Room Kit	Room Kit
144	Rock Kit	Rock Kit
145	Electronic Kit 1	ElctKit1
146	Analog Kit 1	AnlgKit1
147	Dance Kit	DanceKit
148	Jazz Kit	Jazz Kit
149	Brush Kit	BrushKit
150	Symphony Kit	SymphKit
SPECIAL KITS		
151	Analog Kit 2	AnlgKit2
152	Analog Kit 3	AnlgKit3
153	Electronic Kit 2	ElctKit2
154	B900 Kit	B900 Kit
155	DJX Kit	DJX Kit

Parámetros de función – voz principal

Los parámetros de Function proporcionan ajustes adicionales para la voz Main. Estos ajustes son especialmente útiles cuando se emplea una segunda voz en los modos Dual o Split, porque le permiten cambiar o mejorar el sonido de la voz Main por separado de la voz Dual o Split. Estos ajustes incluyen:

- *Volumen*
- *Octava*
- *Efecto panorámico*
- *Nivel de transmisión de reverberación*
- *Nivel de transmisión de coros*
- *Nivel de transmisión de efecto DSP*

NOTA

Estos ajustes no quedan almacenados cuando se desconecta la alimentación. Si desea almacenarlos, hágalo en un banco de usuario o en la característica de Performance Setup (página 56).

Selección y cambio de los parámetros de Function

Presione el botón FUNCTION, y emplee entonces el teclado numérico para seleccionar el número de parámetro. Después de que "FUNCTION" haya dejado de parpadear, emplee el teclado numérico o los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)

Parámetros de Function

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes	Descripción
F01	Volumen de la voz principal	M.Volume	0 — 127	Determina el volumen de la voz Main, permitiéndole crear una mezcla óptima con la voz Dual o Split.
F02	Octava de la voz principal	M.Octave	-2 — 2 (octavas)	Determina el margen de octava para la voz Main. Empléelo para ajustar el margen más adecuado para la voz Main cuando emplee el modo Split, o empléelo para crear un estrato de una octava en el modo Dual.
F03	Efecto panorámico de la voz principal	M.Pan	-7 (completamente a la izquierda) — 0 (centro) — 7 (completamente a la derecha)	Determina la posición panorámica de la voz Main en la imagen estereofónica.
F04	Nivel de transmisión de reverberación de la voz principal	M.RevLvl	0 — 127	Determina la cantidad de la señal de la voz Main que se transmite al efecto Reverb. (Vea la página 34.) Los valores más altos proporcionan un efecto de reverberación más fuerte.
F05	Nivel de transmisión de coros de la voz principal	M.ChoLvl	0 — 127	Determina la cantidad de la señal de la voz Main que se transmite al efecto Chorus. (Vea la página 35.) Los valores más altos proporcionan un efecto de coros más fuerte.
F06	Nivel de transmisión del efecto DSP de la voz principal	M.DspLvl	0 — 127	Determina la cantidad de la señal de la voz Main que se transmite al efecto DSP. (Vea la página 36.) Los valores más altos proporcionan un efecto DSP más fuerte.

TRANSPOSICIÓN Y AFINACIÓN

También podrá ajustar la afinación y cambiar la (clave) transposición de todo el DJX con las funciones de transposición (Transpose) y de afinación (Tuning).

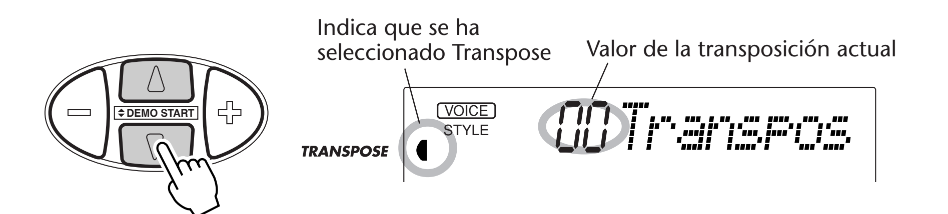
NOTA
Los ajustes de transposición y afinación no tienen ningún efecto en las voces del juego de batería (N.° 141-155).

Transposición

La transposición determina la clave de la voz principal y del patrón del estilo seleccionado. Determina también el tono de las canciones. De este modo se puede adaptar con facilidad el tono del DJX a otros instrumentos o cantantes, o tocar en una clave distinta sin tener que cambiar los digitados. Los ajustes de transposición pueden realizarse en un margen de ± 12 semitonos (± 1 octava).

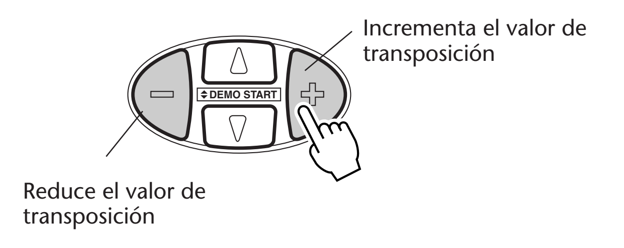
1 *Seleccione la función Transpose en el menú Overall.*

Presione uno de los botones OVERALL ▲/▼, repetidamente si es necesario, hasta que aparezca "Transpos" en el visualizador.



2 *Cambie el valor.*

Emplee los botones OVERALL +/- para incrementar o reducir el valor de transposición. Si mantiene presionado uno de los botones, el valor se incrementará o reducirá continuamente.



SUGERENCIAS IMPORTANTES

Reposición al valor de transposición de ajuste inicial

Si usted ha cambiado el ajuste de la transposición, podrá reponerlo instantáneamente al ajuste inicial de "00" presionando simultáneamente los dos botones de OVERALL +/- (cuando se ha seleccionado Transpose en el menú Overall).

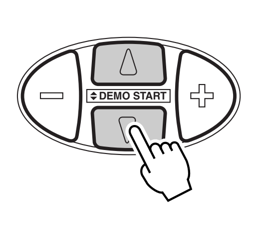
Afinación

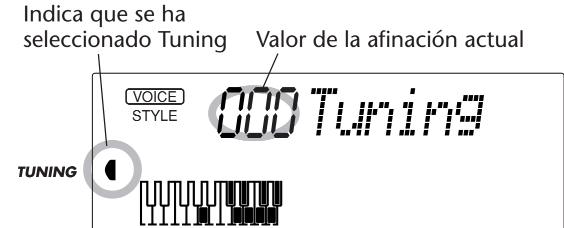
La afinación determina el ajuste de todo preciso de la voz principal y del patrón del estilo seleccionado. Determina también el tono de las canciones. De este modo podrá adaptar la afinación con precisión a la de otros instrumentos. Los ajustes de afinación pueden realizarse en un margen de ± 100 (aprox. ± 1 semitono).



1 Seleccione la función Tuning del menú Overall.

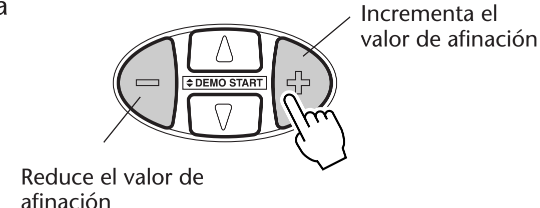
Presione los botones OVERALL ▲/▼, repetidamente si es necesario, hasta que aparezca “Tuning” en el visualizador.





2 Cambie el valor.

Emplee los botones OVERALL +/- para incrementar o reducir el valor de afinación. Si mantiene presionado uno de los botones, el valor se incrementará o reducirá continuamente.



SUGERENCIAS IMPORTANTES

Reposición al valor de afinación de ajuste inicial

Si usted ha cambiado el ajuste de la afinación, podrá reponerlo instantáneamente al ajuste inicial de “00” presionando simultáneamente los dos botones de OVERALL +/- (cuando se ha seleccionado Tuning en el menú Overall).

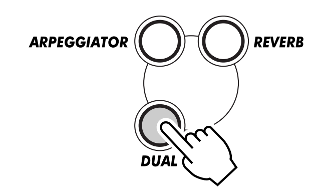
REPRODUCCIÓN DE DOS VOCES – VOZ DUAL

El modo de voces Dual le permite crear sonidos con elaborada textura “sobreponiendo” dos voces distintas una sobre la otra. Una de estas voces es la principal (Main), seleccionada de la forma norma (página 25), y la otra es una voz Dual, seleccionada como se describe a continuación.



1 Active el modo de voz Dual.

Presione el botón DUAL.

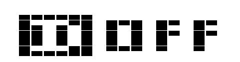






Cuando toque el teclado, se oirán la voz Main y la Dual actualmente seleccionadas.

Para desactivar el modo Dual, presione de nuevo el botón DUAL.



SUGERENCIAS IMPORTANTES

El modo Dual Voice también puede activarse y desactivarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)

2 Seleccione la voz Dual deseada y efectúe los otros ajustes para la voz (si lo desea) en el modo Function.

Selección y cambio de los parámetros de Function:
Presione el botón FUNCTION, y emplee entonces el teclado numérico para seleccionar el número de parámetro. Después de que “FUNCTION” haya dejado de parpadear, emplee el teclado numérico o los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)

IMPORTANTE

• Para poder oír correctamente la voz Dual, asegúrese de:
** Seleccionar una voz distinta (N.° 17, Dual Voice).*
** Ajustar el volumen a un nivel apropiado (N.° 11, Dual Volume).*

3 Salga del modo de Function.

Una vez ha realizado todos los ajustes deseados, presione uno de los otros botones de modo (SONG, STYLE, o VOICE).

NOTA

Estos ajustes no quedan almacenados cuando se desconecta la alimentación. Si desea almacenarlos, hágalo en un banco de usuario o en la característica de Performance Setup (página 56).

Parámetros de función – voz dual

Los parámetros de Function proporcionan todos los ajustes para la voz Dual. A igual que los ajustes similares del modo Main Voice, estos ajustes le permiten cambiar o mejorar el sonido de la voz Dual por separado de la voz Main. Estos ajustes incluyen:

- *Volumen*
- *Octava*
- *Efecto panorámico*
- *Nivel de transmisión de reverberación*
- *Nivel de transmisión de coros*
- *Nivel de transmisión del efecto DSP*
- *Voz dual*
- *Activación/desactivación de dual*

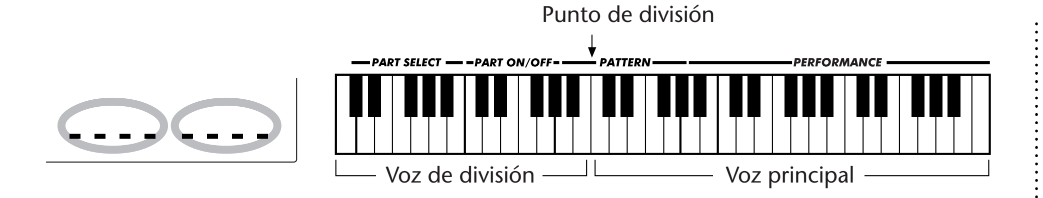
Parámetros de Function

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes	Descripción
F11	Volumen de la voz dual	D.Volume	0 — 127	Determina el volumen de la voz Dual, permitiéndole crear una mezcla óptima con la voz Main.
F12	Octava de la voz dual	D.Octave	-2 — 2 (octavas)	Determina el margen de octava para la voz Dual. Empléelo para crear un estrato de una octava con la voz Main.
F13	Efecto panorámico de la voz dual	D.Pan	-7 (completamente a la izquierda) — 0 (centro) — 7 (completamente a la derecha)	Determina la posición panorámica de la voz Dual en la imagen estereofónica. Para conseguir un efecto de sonido de amplitud, ajuste este valor a –7 o cerca del mismo, y ajuste el efecto panorámico de la voz Main (página 27) al valor positivo opuesto.
F14	Nivel de transmisión de reverberación de la voz dual	D.RevLvl	0 — 127	Determina la cantidad de la señal de la voz Dual que se transmite al efecto Reverb. (Vea la página 34.) Los valores más altos proporcionan un efecto de reverberación más fuerte.
F15	Nivel de transmisión de coros de la voz dual	D.ChoLvl	0 — 127	Determina la cantidad de la señal de la voz Dual que se transmite al efecto Chorus. (Vea la página 35.) Los valores más altos proporcionan un efecto de coros más fuerte.
F16	Nivel de transmisión del efecto DSP de la voz dual	D.DspLvl	0 — 127	Determina la cantidad de la señal de la voz Dual que se transmite al efecto DSP. (Vea la página 36.) Los valores más altos proporcionan un efecto DSP más fuerte parra la voz Dual.
F17	Voz dual	D.Voice	0 — 284	Determina la voz Dual. (Vea la lista de la página 106.)
F18	Activación/ desactivación de Dual	Dual	on, off	Activa/desactiva el modo Dual Voice. (Es la misma función que la del botón DUAL. También puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. Vea la página 21.)

REPRODUCCIÓN DE DOS VOCES – VOZ DE DIVISIÓN

En el modo de voz Split (de división), podrá asignar dos voces distintas a partes opuestas de la sección PERFORMANCE del teclado, y tocar una voz con la mano izquierda mientras toca otra con la derecha. Por ejemplo, puede tocar el bajo con la mano izquierda y el piano con la derecha. La voz de la mano derecha (o superior) se selecciona en el modo Main Voice (página 25), y la voz de la mano izquierda (o voz inferior) se selecciona en el modo Split Voice, según se describe a continuación.

Dónde se toca la voz Split en el teclado depende de los ajustes de activación/desactivación de Part Control y Pattern Control. Cuando ambos están desactivados, puede emplearse todo el teclado para las voces Main y Split. (Para más detalles, vea la página 13.)



1 *Active la voz Split en los parámetros de Function (N.° 28).*

Para ello, presione el botón FUNCTION, y emplee el teclado numérico para seleccionar el parámetro número 28. Después de que “FUNCTION” haya dejado de parpadear, emplee los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)

2 *Efectúe otros ajustes para la voz de división (si lo desea) en el modo Function.*

3 *Salga del modo de Function.*

Una vez ha realizado todos los ajustes deseados, presione uno de los otros botones de modo (SONG, STYLE, o VOICE).

IMPORTANTE

• Para poder oír correctamente la voz Split, asegúrese de:
** Desactivar las funciones siguientes: Part Control (página 59) y Pattern Control (página 45).*
** Ajustar el volumen a un nivel apropiado (N.° 21, Split Volume).*
** Ajustar la octava a un ajuste musicalmente apropiado (octava de división N.° 22). Por ejemplo, una voz de bajo podrá tocarse bien con un ajuste de “-1”, mientras que una voz de instrumentos de acuerda sonará mejor con el ajuste de “1”.*
** Ajuste el punto de división (N.° 29). Sin embargo, para la mayor parte de aplicaciones, el punto de división de ajuste inicial de “071” (la voz Main empieza en C intermedia) es adecuado. (Vea la lista de “parámetros” de abajo para encontrar más detalles.)*

NOTA

Estos ajustes no quedan almacenados cuando se desconecta la alimentación. Si desea almacenarlos, hágalo en un banco de usuario o en la característica de Performance Setup (página 56).

Parámetros de función – voz de división

Los parámetros de Function proporcionan todos los ajustes para la voz Split. A igual que los ajustes similares del modo Main Voice, estos ajustes le permiten cambiar o mejorar el sonido de la voz Split por separado de la voz Main. Estos ajustes incluyen:

- *Volumen*
- *Octava*
- *Efecto panorámico*
- *Nivel de transmisión de reverberación*
- *Nivel de transmisión de coros*
- *Nivel de transmisión del efecto DSP*
- *Voz de división*
- *Activación/desactivación de división*
- *Punto de división*

Parámetros de Function

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes	Descripción
F21	Volumen de la voz de división	S.Volume	0 — 127	Determina el volumen de la voz Split, permitiéndole crear una mezcla óptima con la voz Main.
F22	Octava de la voz de división	S.Octave	-2 — 2 (octavas)	Determina el margen de octava para la voz Split. Empléelo para crear el margen más adecuado para la voz Split (inferior).
F23	Efecto panorámico de la voz de división	S.Pan	-7 (completamente a la izquierda) — 0 (centro) — 7 (completamente a la derecha)	Determina la posición panorámica de la voz Split en la imagen estereofónica. Para conseguir un efecto de sonido de amplitud, ajuste este valor a –7 o cerca del mismo, y ajuste el efecto panorámico de la voz Main (página 27) al valor positivo opuesto.
F24	Nivel de transmisión de reverberación de la voz de división	S.RevLvl	0 — 127	Determina la cantidad de la señal de la voz Split que se transmite al efecto Reverb. (Vea la página 34.) Los valores más altos proporcionan un efecto de reverberación más fuerte para la voz Split.
F25	Nivel de transmisión de coros de la voz de división	S.ChoLvl	0 — 127	Determina la cantidad de la señal de la voz Split que se transmite al efecto Chorus. (Vea la página 35.) Los valores más altos proporcionan un efecto de coros más fuerte para la voz Split.
F26	Nivel de transmisión del efecto DSP de la voz de división	S.DspLvl	0 — 127	Determina la cantidad de la señal de la voz Split que se transmite al efecto DSP. (Vea la página 36.) Los valores más altos proporcionan un efecto DSP más fuerte para la voz Split.
F27	Voz de división	S.Voice	0 — 284	Determina la voz Split. (Vea la lista de la página 106.)
F28	Activación/ desactivación de Split	Split	on, off	Activa/desactiva el modo Split Voice. Esto también puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)
F29	Punto de división	SplitPnt	000 — 127	Determina la tecla más alta para la vos Split y ajusta el “punto” de división; en otras palabras, la tecla que separa las voces Split (inferior) y Main (superior). (La voz de división suena hasta la tecla del punto de división incluida.) El punto de división de ajuste inicial es 071 (B3). El valor también puede ajustarse directamente presionando la tecla deseada mientras este parámetro está seleccionado. Mientras se realiza este ajuste, el teclado no produce ningún sonido. Después de este ajuste, asegúrese de seleccionar un parámetro distinto o de salir del modo Function antes de tocar el teclado. NOTA • El ajuste del punto de división esta relacionado y queda afectado por el ajuste del punto de división del patrón. (Vea la página 54.) • Para poder emplear todo el teclado para las voces Split y Main, desactive las funciones siguientes: Part Control (página 59) y Pattern Control (página 45).

FUNCIONES DE VOCES ADICIONALES – AJUSTE DE VOCES, SENSIBILIDAD DE PULSACIÓN Y MARGEN DE INFLEXIÓN DEL TONO

El ajuste de voces (Voice Set), la sensibilidad de pulsación (Touch Sensitivity), y el margen de inflexión del tono (Pitch Bend Range) son tres parámetros importantes relacionados con las voces, y se encuentran en los parámetros Function.

Cuando se activa Voice Set (que se describe más detalladamente a continuación), puede llamar automáticamente una amplia variedad de ajustes relacionados con las voces que mejor se adapten a la voz seleccionada.

Touch Sensitivity (que también se describe a continuación) le proporciona un control dinámico y de la expresión de las voces para que pueda ajustar el volumen que el DJX responde a la fuerza con la que toca el teclado.

Pitch Bend Range le permite ajustar la cantidad de cambio del tono cuando se emplea la rueda PITCH BEND. (Vea la página 7.)

Parámetros de Function – Ajuste de voces, Sensibilidad de pulsación, y Margen de inflexión del tono

Selección y cambio de los parámetros de Function:
Presione el botón FUNCTION, y emplee entonces el teclado numérico para seleccionar el número de parámetro. Después de que “FUNCTION” haya dejado de parpadear, emplee el teclado numérico o los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)

Parámetros de Function

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes	Descripción
F72	Ajuste de voces	VoiceSet	on, off	Cuando se activa, al seleccionar una voz se activan también automáticamente los parámetros especiales y los valores relacionados con las voces que mejor se adaptan a la voz. Los parámetros incluidos en Voice Set son: • Voz Main - Volumen, octava, efecto panorámico • Voz Dual - Número, volumen, octava, efecto panorámico, nivel de transmisión de reverberación, nivel de transmisión de coros, nivel de transmisión de DSP • Arpegiador - Tipo, activación/desactivación Emplee los botones ARPEGGIATOR y DUAL para activar o desactivar las funciones respectivas.
F73	Sensibilidad de pulsación	TouchSns	1 — 3	Un ajuste de “1” da como resultado en una respuesta de pulsación limitada; este ajuste produce un margen dinámico relativamente estrecho, por muy fuerte o muy flojo que pulse las teclas. “2” le permite tocar en un margen dinámico normal (flojo a fuerte), mientras que “3” está diseñado para tocar pasajes muy flojos, dándole un control algo más detallado en el margen del volumen flojo.
F74	Margen de inflexión del tono	PBRange	1 — 12 (semitonos)	Determina la cantidad de que se aumenta o reduce el tono cuando se emplea la rueda PITCH BEND. En el ajuste mínimo, al mover la rueda PITCH BEND hacia arriba o abajo cambia el tono en un máximo de 1 semitono o medio paso en la dirección correspondiente. En el ajuste máximo de 12, el tono se cambia en un margen de ± una octava (12 semitonos). La rueda PITCH BEND sólo afecta las voces tocadas en la sección PERFORMANCE del teclado.

EFECTOS

El DJX está provisto con una amplia variedad de efectos que pueden utilizarse para mejorar el sonido de las voces. Se incorporan cuatro categorías generales de efectos: Reverberación, coros, DSP, y arpegiador. Cada una de las categorías tiene muchos tipos de efectos que pueden seleccionarse.

La aplicación de los efectos también es muy flexible. Todos los cuatro efectos pueden utilizarse simultáneamente y puede ajustarse el grado de los efectos de reverberación, de coros, y de DSP de forma independiente para cada una de las voces: Main, Dual, y Split.



1 ***Active el efecto.***

2 ***Ajuste el tipo de efecto (modo Function).***

3 ***Ajuste el nivel de transmisión del efecto para las voces deseadas: Main, Dual, Split** (modo Function). (No es necesario para el arpegiador.)*

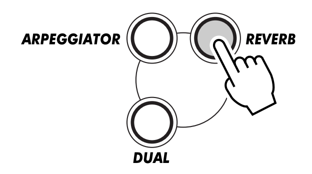
REVERBERACIÓN

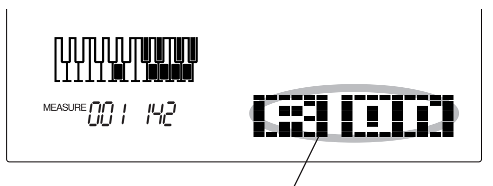
El efecto de reverberación reproduce el "lavado" del ambiente natural que se produce cuando se toca un instrumento en una habitación o en una sala de conciertos. Hay disponibles un total de ocho tipos de reverberación distintos que simulan diferentes lugares de interpretación.



1 Active el efecto de reverberación.

Presione el botón REVERB.





Indica que la reverberación está activada.

2 Ajuste el tipo de reverberación deseado (N.° 32) en el modo Function.

Selección y cambio de los parámetros de Function:
Presione el botón FUNCTION, y emplee entonces el teclado numérico para seleccionar el número de parámetro, Después de que "FUNCTION" haya dejado de parpadear, emplee el teclado numérico o los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)

Para ver la lista de tipos de reverberación, vea la página 39.

SUGERENCIAS IMPORTANTES

La reverberación también puede activarse y desactivarse con un interruptor de pedal conectado (página 21), o desde el parámetro de Function N.° 31 (página 38).

NOTA

- *El botón de activación/desactivación de REVERB afecta sólo las voces tocadas en el teclado. Si desea desactivar el efecto de reverberación para todo el sonido del DJX (incluyendo el patrón y las canciones), ajuste el tipo de reverberación (N.° 9, página 39) a "off".*

- *Estos ajustes no quedan almacenados cuando se desconecta la alimentación. Si desea almacenarlos, hágalo en un banco de usuario o en la característica de Performance Setup (página 56).*

- *Hay disponibles tres tipos de reverberación adicionales cuando se controla el DJX desde un dispositivo MIDI. (para más detalles, vea la página 117.)*

3 Ajuste el nivel de transmisión reverberación para la voz (voces) deseada.

Las voces Main, Dual, y Split pueden ajustarse cada una para tener distintas cantidades de reverberación. Emplee los parámetros del nivel de transmisión de reverberación correspondientes (Main: N.° 04, Dual: N.° 14, Split: N.° 24) en el modo Function para controlarlo. (Vea las páginas 27, 30, 32.)

NOTA
Si el nivel de transmisión de reverberación se ajusta a un valor de "000" o próximo al mismo, es posible que no se oiga el efecto de reverberación.

4 Salga del modo de Function.

Una vez ha realizado todos los ajustes deseados, presione uno de los otros botones de modo (SONG, STYLE, o VOICE).

COROS

El efecto de coros le permite mejorar el sonido de una voz con el empleo de la modulación del tono. Se incorporan dos tipos básicos: Chorus y Flanger. Chorus produce un sonido más profundo, agradable y más animado, mientras que Flanger crea un efecto de tubo y metálico. Hay disponibles un total de cuatro tipos de coros.

SUGERENCIAS IMPORTANTES
El efecto de coros también puede activarse y desactivarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)

1 Active el efecto de coros (N.° 33) y ajuste el tipo de coros (N.° 34) en el modo Function.

Selección y cambio de los parámetros de Function:
Presione el botón FUNCTION, y emplee entonces el teclado numérico para seleccionar el número de parámetro. Después de que "FUNCTION" haya dejado de parpadear, emplee el teclado numérico o los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)

Para ver la lista de tipos de coros, vea la página 39.

NOTA
- *El efecto de coros se aplica sólo a las voces tocadas en el teclado.*
- *Estos ajustes no quedan almacenados cuando se desconecta la alimentación. Si desea almacenarlos, hágalo en un banco de usuario o en la característica de Performance Setup (página 56).*
- *Hay disponibles tres tipos de coros adicionales cuando se controla el DJX desde un dispositivo MIDI. (para más detalles, vea la página 117.)*

2 Ajuste el nivel de transmisión coros para la voz (voces) deseada.

Las voces Main, Dual, y Split pueden ajustarse cada una para tener distintas cantidades de coros. Emplee los parámetros del nivel de transmisión de coros correspondientes (Main: N.° 05, Dual: N.° 15, Split: N.° 25) en el modo Function para controlarlo. (Vea las páginas 27, 30, 32.)

NOTA
Si el nivel de transmisión de coros se ajusta a un valor de "000" o próximo al mismo, es posible que no se oiga el efecto de coros.

3 Salga del modo de Function.

Una vez ha realizado todos los ajustes deseados, presione uno de los otros botones de modo (SONG, STYLE, o VOICE).

DSP

La sección de efectos DSP proporciona muchos de los efectos de la sección de reverberación y de coros, además de numerosos efectos más útiles y dinámicos para mejorar y cambiar el sonido de las voces. Entre estos efectos variados están los de reverberación de compuerta inversa, fase, altavoz rotativo, trémolo, eco, retardo, distorsión, ecualización, y wah. Hay disponibles un total de treinta y tres tipos de DSP.

SUGERENCIAS IMPORTANTES

El efecto de DSP también puede activarse y desactivarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)

1 Active el efecto de DSP (N.° 35) y ajuste el tipo de DSP (N.° 36) en el modo Function.

Selección y cambio de los parámetros de Function:
Presione el botón FUNCTION, y emplee entonces el teclado numérico para seleccionar el número de parámetro. Después de que “FUNCTION” haya dejado de parpadear, emplee el teclado numérico o los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)

Para ver la lista de tipos de DSP, vea la página 39.

NOTA

- *El efecto de DSP se aplica sólo a las voces tocadas en el teclado.*
- *Estos ajustes no quedan almacenados cuando se desconecta la alimentación. Si desea almacenarlos, hágalo en un banco de usuario o en la característica de Performance Setup (página 56).*
- *Hay disponibles dieciocho tipos de DSP adicionales cuando se controla el DJX desde un dispositivo MIDI. (para más detalles, vea la página 117.)*

2 Ajuste el nivel de transmisión de DSP para la voz (voces) deseada.

Las voces Main, Dual, y Split pueden ajustarse cada una para tener distintas cantidades de DSP. Emplee los parámetros del nivel de transmisión de DSP correspondientes (Main: N.° 06, Dual: N.° 16, Split: N.° 26) en el modo Function para controlarlo. (Vea las páginas 27, 30, 32.)

NOTA

Si el nivel de transmisión de DSP se ajusta a un valor de “000” o próximo al mismo, es posible que no se oiga el efecto de DSP.

3 Salga del modo de Function.

Una vez ha realizado todos los ajustes deseados, presione uno de los otros botones de modo (SONG, STYLE, o VOICE).

ARPEGGIATOR

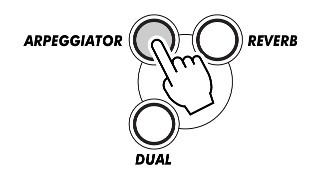
El efecto de arpegiador le permite crear una variedad de patrones y arpegios en la voz Main, simplemente manteniendo pulsadas una o más teclas de la sección PERFORMANCE del teclado. Hay disponibles un total de dieciséis tipos distintos de arpegiador.

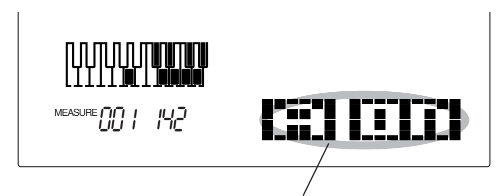
La velocidad del arpegiador depende del ajuste de BPM (página 41) y también puede controlarse a medida que usted toca con el control ASSIGN o RIBBON CONTROLLER (cuando se ha ajustado uno de estos controles a “Arpeggiator Speed”; vea las páginas 64 y 67).



Active el efecto Arpeggiator.

Presione el botón ARPEGGIATOR.





Indica que el arpegiador está activado



Ajuste el tipo de Arpeggiator (N.° 38) en el modo Function.

Selección y cambio de los parámetros de Function
Presione el botón FUNCTION, y emplee entonces el teclado numérico para seleccionar el número de parámetro. Después de que “FUNCTION” haya dejado de parpadear, emplee el teclado numérico o los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)

Para ver la lista de tipos de arpegiador, vea la página 38.

3 *Salga del modo de Function.*

Una vez ha realizado todos los ajustes deseados, presione uno de los otros botones de modo (SONG, STYLE, o VOICE).

SUGERENCIAS IMPORTANTES

- *El DJX tiene también una función de Arpeggiator Hold que le permite emplear un interruptor de pedal conectado para mantener el ciclo de Arpeggiator, incluso cuando aparta las manos del teclado. (Vea la página 21.)*
- *El efecto del arpegiador también puede activarse y desactivarse con un interruptor de pedal conectado (página 21), o desde el parámetro de Function N.° 37 (página 38).*

NOTA

- *Estos ajustes no quedan almacenados cuando se desconecta la alimentación. Si desea almacenarlos, hágalo en un banco de usuario o en la característica de Performance Setup (página 56).*
- *Si se están pulsando teclas cuando se activa el arpegiador, el efecto del arpegiador sólo se iniciará cuando se pulse otra tecla. Si se están pulsando teclas cuando se desactiva el arpegiador, el efecto del arpegiador seguirá hasta que se suelten todas las teclas.*

Parámetros de función – efectos

Los parámetros de Effect Function proporcionan todos los ajustes relacionados con los efectos (con la excepción de los parámetros de transmisión en las secciones Main, Dual, y Split). Estos ajustes incluyen:

- *Activación/desactivación de reverberación*
- *Tipo de reverberación*
- *Activación/desactivación de coros*
- *Tipo de coros*
- *Activación/desactivación de DSP*
- *Tipo de DSP*
- *Activación/desactivación de arpegiador*
- *Tipo de arpegiador*

Parámetros de Function

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes	Descripción
F31	Activación/ desactivación de reverberación	Reverb	on, off	Activa/desactiva el efecto Reverb. (Es la misma función que la del botón REVERB. También puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. Vea la página 21.)
F32	Tipo de reverberación	RevType	(Vea la lista de "Tipo de reverberación" abajo.)	(Vea la lista de "Tipo de reverberación" abajo.)
F33	Activación/ desactivación de coros	Chorus	on, off	Activa/desactiva el efecto Chorus. Esto también puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)
F34	Tipo de coros	ChoType	(Vea la lista de "Tipo de coros" abajo.)	(Vea la lista de "Tipo de coros" abajo.)
F35	Activación/ desactivación de DSP	Dsp	on, off	Activa/desactiva el efecto DSP. Esto también puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)
F36	Tipo de DSP	DspType	(Vea la lista de "Tipo de DSP" abajo.)	(Vea la lista de "Tipo de DSP" abajo.)
F37	Activación/ desactivación de arpegiador	Arpgator	on, off	Activa/desactiva el efecto Arpeggiator. (Es la misma función que la del botón ARPEGGIATOR. También puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. Vea la página 21.)
F38	Tipo de arpegiador	ArpgType	(Vea la lista de "Tipo de arpegiador" abajo.)	(Vea la lista de "Tipo de arpegiador" abajo.)

■ Tipos de efectos

Tipos de arpegiador

No.	Nombre	Visualizador LCD	Descripción
1	Techno-A	Techno-A	Patrón típico Eurobeat Techno.
2	Techno-B	Techno-B	Patrón típico Techno inglés.
3	Techno-C	Techno-C	Patrón típico Techno japonés.
4	Techno-D	Techno-D	Patrón típico Techno alemán.
5	Dance/House	DAHouse	Patrón de baile sincopado o de música de club.
6	Syncopation	Syncopa	Patrón sincopado con saltos de octavas extremos.
7	BaseLine	BaseLine	Patrón de arpegio especialmente adecuado para el bajo. (Es mejor con sólo una o dos notas.)
8	Echo	Echo	Patrón de dos compases con efecto de eco.
9	Techno echo	TekkEcho	Patrón Techno con efecto de eco.
10	Sweep	Sweep	Patrón de dos compases con saltos de octavas extremos.
11	Pulse	Pulse	Patrón de dos compases con saltos de octavas extremos; va bien reteniendo pulsada una nota en la octava inferior (para pulsación de bajo).
12	Up	Up	Patrón de arpegio de notas ascendentes (para todas las notas retenidas).
13	Down	Down	Patrón de arpegio de notas descendentes (para todas las notas retenidas).
14	Up & Down (A)	UpDownA	Patrón de arpegio (versión A) de notas ascendentes y descendentes (para todas las notas retenidas).
15	Up & Down (B)	UpDownB	Patrón de arpegio (versión B) de notas ascendentes y descendentes (para todas las notas retenidas).
16	Random	Random	Patrón de arpegio aleatorio (para todas las notas que se mantienen pulsadas).

Tipos de reverberación

No.	Tipo de reverberación	Nombre visualizado	Descripción
1 2	Hall 1 Hall 2	Hall1 Hall2	Reverberación de sala de conciertos.
3 4	Room 1 Room 2	Room1 Room2	Reverberación de sala pequeña.
5 6	Stage 1 Stage 2	Stage1 Stage2	Reverberación para instrumentos de solo.
7 8	Plate 1 Plate 2	Plate1 Plate2	Reverberación de plancha de acero simulada.
9	Off	Off	Sin efecto.

Tipos de coros

No.	Tipo de coros	Nombre visualizado	Descripción
1 2	Chorus 1 Chorus 2	Chorus1 Chorus2	Programa de coros convencionales con coros ricos y acogedores.
3 4	Flanger 1 Flanger 2	Flanger1 Flanger2	Modulación de tres fases pronunciada con un sonido un poco metálico.
5	Off	Off	Sin efecto.

Tipos de DSP

No.	Tipo de DSP	Nombre visualizado	Descripción
1 2	Hall 1 Hall 2	Hall1 Hall2	Reverberación de sala de conciertos.
3 4	Room 1 Room 2	Room1 Room2	Reverberación de sala pequeña.
5 6	Stage 1 Stage 2	Stage1 Stage2	Reverberación para instrumentos de solo.
7 8	Plate 1 Plate 2	Plate1 Plate2	Reverberación de plancha de acero simulada.
9 10	Early Reflection 1 Early Reflection 2	ER1 ER2	Sólo reflejos simulados.
11	Gate Reverb	Gate1	Efecto de reverberación de compuerta, en el que la reverberación se corta rápidamente para efectos especiales.
12	Reverse Gate	Gate2	Similar a la reverberación de compuerta, pero con un incremento inverso en reverberación.
13 14	Chorus 1 Chorus 2	Chorus1 Chorus2	Efecto de coros convencional con coros ricos y emotivos.
15 16	Flanger 1 Flanger 2	Flanger1 Flanger2	Modulación de tres fases pronunciada con un sonido un poco metálico.
17	Symphonic	Symphony	ECoros excepcionalmente ricos y profundos.
18	Phaser	Phaser	Modulación pronunciada metálica con cambio de fase periódico.
19 20	Rotary Speaker 1 Rotary Speaker 2	Rotary1 Rotary2	Simulación de altavoz rotativo.
21 22	Tremolo 1 Tremolo 2	Tremolo1 Tremolo2	Efecto de trémolo rico con modulación de volumen y tono.
23	Guitar Tremolo	Tremolo3	Trémolo simulado de guitarra eléctrica.
24	Auto Pan	AutoPan	Varios efectos panorámicos que cambian automáticamente la posición del sonido (izquierda, derecha, delante, detrás).
25	Auto Wah	AutoWah	Efecto de “wah” de barrido de filtro con repetición
26	Delay Left - Center - Right	DelayLCR	Tres retardos independientes, para las posiciones estéreo izquierda, derecha y central.
27	Delay Left - Right	DelayLR	Retardo inicial para cada canal estéreo, y dos retardos de realimentación separados.
28	Echo	Echo	Retardo estéreo, con ajustes independientes del nivel de realimentación para cada canal.
29	Cross Delay	CrossDly	Efecto completo que emite las repeticiones retardadas “rebotando” entre los canales izquierdo y derecho.
30	Distortion Hard	D Hard	Distorsión de reborde duro.
31	Distortion Soft	D Soft	Distorsión suave y emotiva.
32	EQ Disco	EQ Disco	Efecto de ecualizador que refuerza las frecuencias altas y bajas, como en la tica música de discoteca.
33	EQ Telephone	EQ Tel	Efecto de ecualizador que corta las frecuencias altas y bajas, para simular el sonido que se oye por el teléfono.
34	Off	Off	Sin efecto.

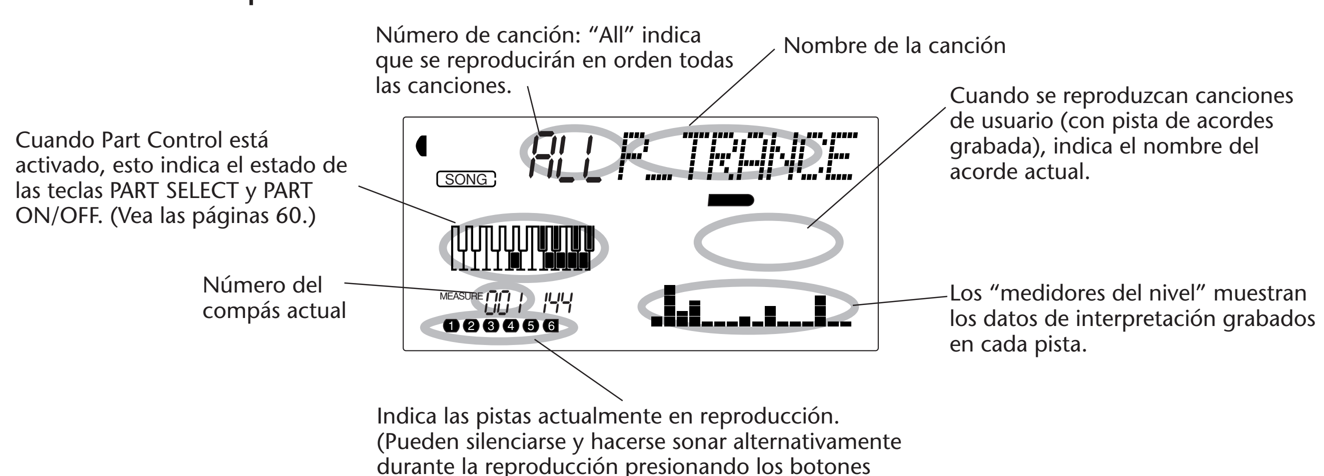
REPRODUCCIÓN DE CANCIONES – EL MODO DE CANCIONES

El modo de canciones tiene seis – tres canciones de demostración que han sido creadas empleando los sonidos ricos y dinámicos del DJX, y tres canciones de usuario en la que usted puede grabar sus propias interpretaciones.

Las canciones son generalmente para ofrecer entretenimiento de audición, aunque también podrá tocar el teclado mientras se reproducen.

Las canciones de usuario están "vacías" y no pueden reproducirse hasta que se haya grabado algo en las mismas. (Para las instrucciones sobre la grabación de sus propias canciones, vea la página 80.)

Visualización de reproducción de canciones



VÍA RÁPIDA

1 ***Seleccione el modo Song.*** *(Presione el botón SONG.)*

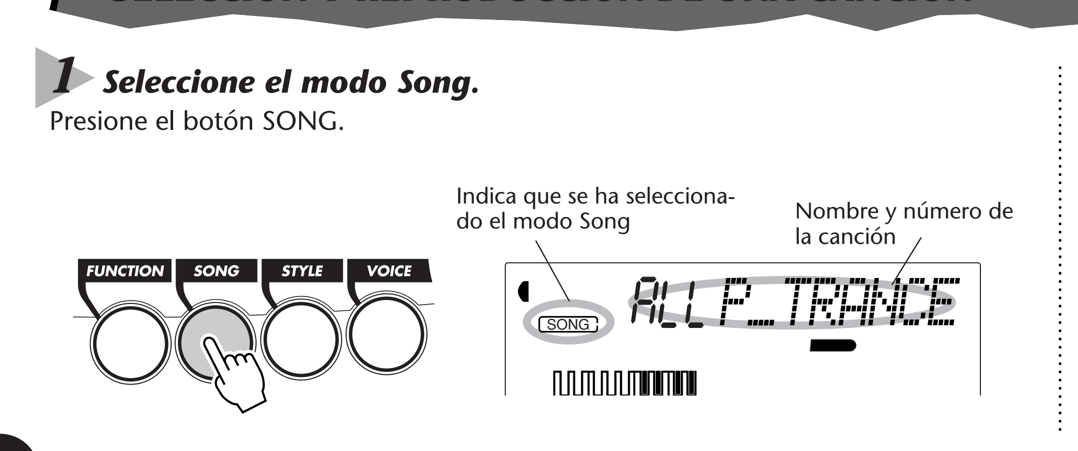
2 ***Seleccione una canción*** *(con el teclado numérico).*

3 ***Inicie*** *(y pare)* ***la reproducción de la canción*** *(con el botón START/STOP).*

SELECCIÓN Y REPRODUCCIÓN DE UNA CANCIÓN

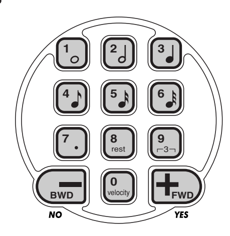
1 *Seleccione el modo Song.*

Presione el botón SONG.



2 Seleccione el número de la canción deseada.

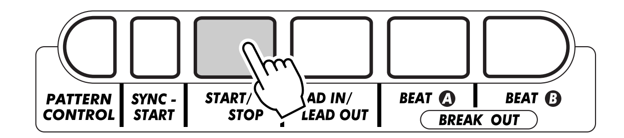
Emplee el teclado numérico.



Los números de canción pueden seleccionarse del mismo modo que las voces (vea la página 25). Podrá emplear el teclado numérico para introducir directamente el número de la canción, emplear las teclas +/- para subir o bajar por las canciones, o presionar el botón SONG para avanzar por los números de canción.

3 Inicie la reproducción de la canción seleccionada.

Presione el botón START/STOP. A medida que se reproduce la canción, el visualizador mostrará el número de compás y los acordes.



4 Si desea cambiar a otra canción, repita el paso 2 anterior.

5 Detenga la canción.

Presione el botón START/STOP. Si la reproducción se había iniciado presionando el botón START/STOP, la canción seleccionada se detendrá automáticamente.

SUGERENCIAS IMPORTANTES

• Podrá tocar al mismo tiempo que se reproduce la canción empleando la voz actualmente seleccionada, o podrá incluso seleccionar una voz distinta para tocar al mismo tiempo. Active simplemente el modo de voces (Voice) mientras se reproduce la canción, y seleccione la voz deseada.

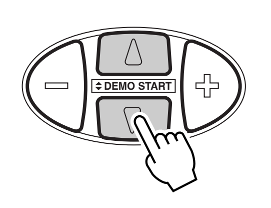
• El inicio/parada también puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)

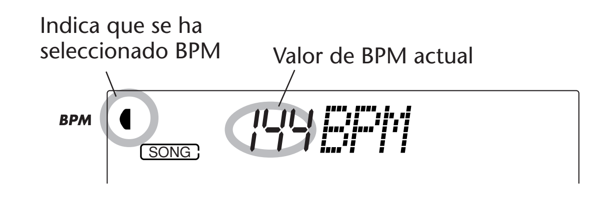
CAMBIO DE BPM (TEMPO)

El BPM (Tempo) de la reproducción de una canción (y de patrón) puede ajustarse en un margen de 32 a 280 bpm (tiempos por minuto).

1 Seleccione la función BPM del menú Overall.

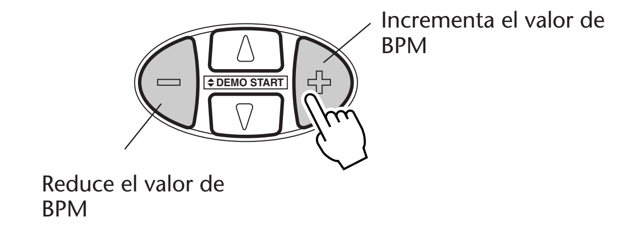
Presione los botones OVERALL ▲/▼, repetidamente si es necesario, hasta que aparezca “BPM” en el visualizador.





2 Cambie el valor.

Emplee los botones OVERALL +/- para incrementar o reducir el valor de BPM. Si mantiene presionado uno de los botones, el valor se incrementará o reducirá continuamente.

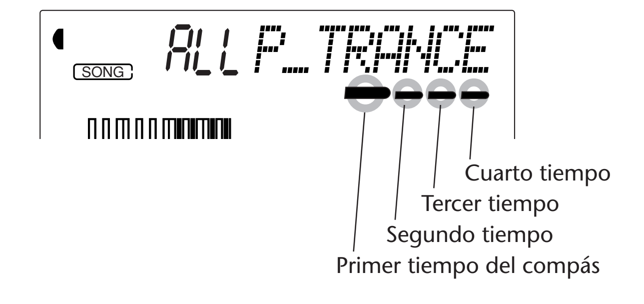


Reposición al valor de BPM de ajuste inicial
Cada canción y estilo tienen un ajuste inicial o BPM estándar. Si ha cambiado el BPM, podrá reponer el ajuste inicial, presionando simultáneamente los dos botones de OVERALL +/- (cuando se ha seleccionado BPM en el menú Overall).

Además, el BPM (Tempo) de una canción o estilo retorna al ajuste inicial cuando se selecciona otra canción o estilo distintos. (Sin embargo, el BPM ajustado sigue aplicado cuando se cambian estilos durante la reproducción.) Cuando conecta a alimentación del DJX, el BPM (Tempo) se ajusta automáticamente a 142 bpm.

OBSERVACIÓN SOBRE LA VISUALIZACIÓN DEL TIEMPO

Esta sección del visualizador proporciona una indicación conveniente y fácil de entender del ritmo para la reproducción de la canción o estilo. Las barras oscuras de debajo de la sección del nombre en el visualizador parpadean en sincronización con el tiempo. La primera barra oscura indica el primer tiempo del compás, y las otras barras parpadean en secuencia para indicar los tiempos siguientes.

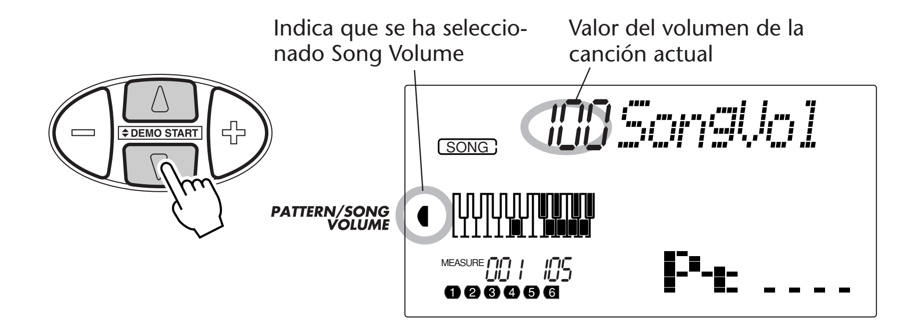


AJUSTE DEL VOLUMEN DE LA CANCIÓN

Puede ajustarse el volumen de reproducción de la canción. Este control de volumen afecta sólo el volumen de la canción. El margen de volumen es de 000 a 127.

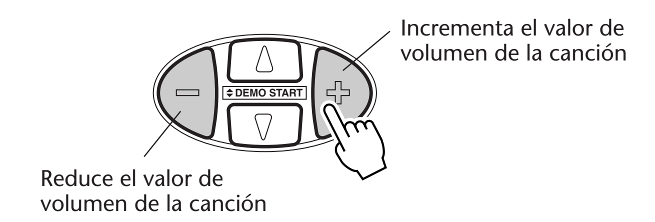
1 *Seleccione la función Song Volume del menú Overall.*

Presione los botones OVERALL ▲/▼, repetidamente si es necesario, hasta que aparezca “SongVol” en el visualizador.



2 *Cambie el valor.*

Emplee los botones OVERALL +/- para incrementar o reducir el volumen de la canción. Si mantiene presionado uno de los botones, el valor se incrementará o reducirá continuamente.



Reposición al valor de ajuste inicial

Para reponer el valor del volumen de la canción (100) al ajuste inicial, presione simultáneamente los dos botones de OVERALL +/- (cuando se ha seleccionado Song Volume en el menú Overall).

NOTA

Song Volumen no podrá cambiarse a menos que el modo Song esté activado. (Esta función pasa a ser el volumen del patrón cuando el modo Style está activado.)

PATRONES – EL MODO DE ESTILOS

El modo Style proporciona patrones emocionantes y dinámicos, incluyendo ritmos, tiempos, y partes instrumentales, abarcando virtualmente todo el espectro de música de baile y contemporánea.

Hay disponibles un total de 100 estilos distintos, en varios géneros de música de baile distintos. Cada estilo consta de "secciones" separadas: Lead In (entrada), Beat A y B (parte A y B) (con 4 brotes (Break Out)), y Lead Out (salida), permitiéndole activar distintas secciones a medida que toca el teclado. Cada estilo tiene también su propia selección de voces "compañeras", por lo que cuando selecciona un estilo, se activa automáticamente la voz que mejor corresponda con tal estilo.

Las características del patrón incorporadas en los estilos le proporcionan la emoción del acompañamiento completamente instrumental para su interpretación. Hacen también que sea posible controlar con facilidad el bajo, los acordes, y otras frases del acompañamiento, simplemente tocando notas sencillas o acordes en la sección PATTERN del teclado. (Vea las páginas 50.)

VÍA ▸▸▸▸ ▸RÁPIDA

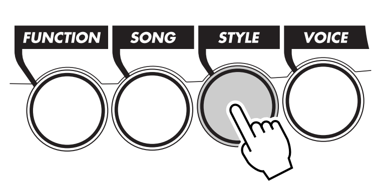
1. ***Seleccione el modo Style.*** *(Presione el botón STYLE.)*
2. ***Seleccione un estilo*** *(con el teclado numérico).*
3. ***Active el control de patrón*** *(si todavía no estaba activado).*
4. ***Inicie el patrón.*** *(Presione el botón START/STOP o emplee la función de inicio sincronizado.)*
5. ***Pare el patrón.*** *(Presione uno de estos botones: START/STOP, LEAD IN/LEAD OUT, o SYNC-START.)*

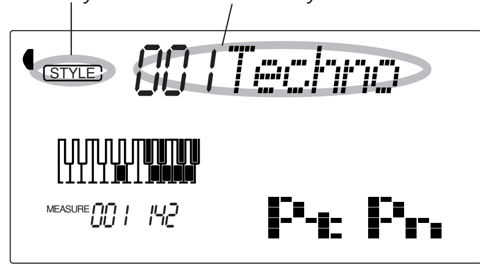
SELECCIÓN DE UN ESTILO Y REPRODUCCIÓN DEL PATRÓN



1 *Seleccione el modo Style.*

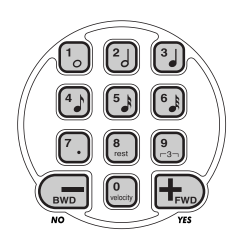
Presione el botón STYLE.





2 *Seleccione el número del estilo deseado.*

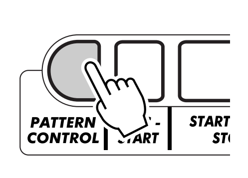
Emplee el teclado numérico. Las categorías básicas de los estilos y sus números se muestran en el lado izquierdo del panel. En la página 113 se da una lista completa de los estilos disponibles.

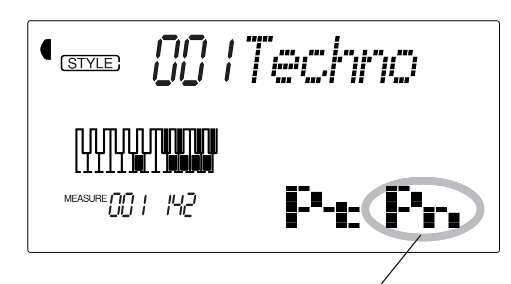


Los números de estilo pueden seleccionarse igual que las voces (vea la página 25). Podrá emplear el teclado numérico para introducir directamente el número de estilo, emplear las teclas +/- para subir o bajar por los estilos, o presionar el botón STYLE para avanzar por los números de estilo.

3 *Active el Pattern Control (si todavía no lo estaba).*

Si el Pattern Control está desactivado (aparece "- - - -" en la sección de control del patrón de la ventana de iconos), presione el botón PATTERN CONTROL para activarlo.





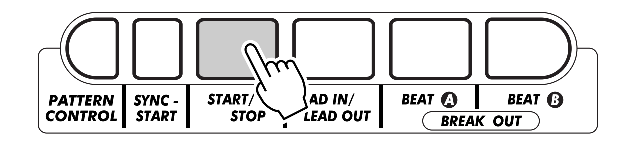
Indica que el Pattern Control está activado.

4 *Inicie el patrón.*

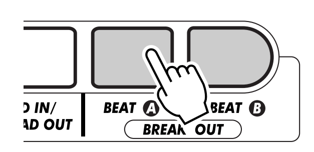
Podrá hacerlo en una de las formas siguientes:

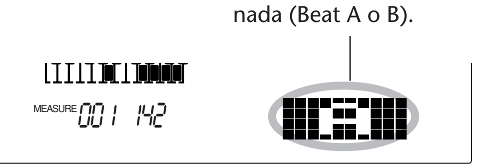
Presionando el botón START/STOP

El patrón empieza a reproducirse inmediatamente. La sección Beat A o B actualmente seleccionada se reproducirá.



Podrá seleccionar uno la sección Beat A o B presionando el botón apropiado – BEAT A o BEAT B – antes de presionar el botón START/STOP. (La sección de iconos del visualizador muestra brevemente la letra de la sección seleccionada: "A" o "B".)





Indica la sección seleccionada (Beat A o B).

SUGERENCIAS IMPORTANTES

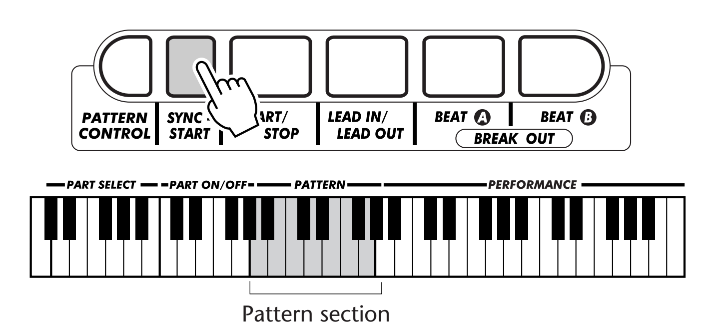
El inicio/parada también puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)

Empleando el inicio sincronizado

El DJX también tiene una función de inicio sincronizado (Sync-Start) que le permite iniciar el patrón presionando tan sólo una tecla del teclado. Para emplear la Sync-Start, presione primero el botón SYNC-START (las barras del tiempo de debajo del nombre del estilo parpadearán para indicar el estado de reserva de Sync-Start), y presione entonces cualquiera de las teclas de la sección PATTERN del teclado.



El inicio sincronizado se ajusta automáticamente al modo de reserva cuando:
** Se conecta la alimentación.*
** Se activa Part Control (página 59).*

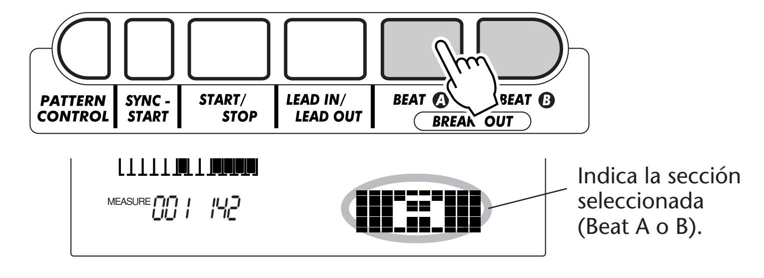


Empezando con una sección de entrada

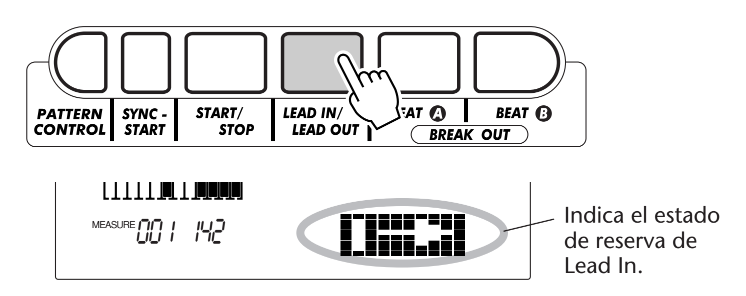
Cada estilo tiene su propia sección de entrada de dos o de cuatro compases. Muchas de las secciones de entrada (Lead In) también incluyen cambios de acordes especiales y embellecimientos para mejorar la interpretación.

Para empezar con una sección de entrada (Lead In):

1) Presione el botón BEAT A o BEAT B, para seleccionar la sección (A o B) que debe seguir a la entrada.



2) Presione el botón LEAD IN.





Lead In también puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)

Para iniciar la sección de entrada y el patrón, presione el botón START/STOP.

Una vez ha terminado la sección de entrada, la sección de iconos del visualizador mostrará brevemente la letra "A" o "B" para indicar la sección Beat seleccionada que se está reproduciendo.

Observación sobre la visualización del tiempo
Las barras oscuras de debajo del nombre de estilo parpadean en el visualizador en sincronización con el tempo actual durante la reproducción (o reserva de inicio sincronizado) del patrón. El patrón parpadeando proporciona una indicación visual del tempo y de la signatura del tiempo del patrón. (Para más información, vea la página 42.)

5 *Detenga el patrón.*

Podrá hacerlo de una de las tres formas siguientes:

Presionando el botón START/STOP
Se detiene la reproducción del patrón inmediatamente.

Empleando una sección de salida
Presione el botón LEAD IN/LEAD OUT. El patrón se parará después de haber terminado la sección Lead Out.

Presionando el botón SYNC-START
De este modo se detendrá inmediatamente el patrón y se habilitará automáticamente Sync-Start, permitiéndole reiniciar el patrón simplemente tocando un acorde o una tecla de la sección PATTERN del teclado.

SUGERENCIAS IMPORTANTES

- *El inicio/parada y Lead Out también pueden controlarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)*
- *Para que la sección de salida (Lead Out) se vaya aminorando gradualmente a medida que se reproduce, presione con rapidez dos veces el botón LEAD IN/LEAD OUT.*

CONTROLES DEL PATRÓN

Cuando el modo Style está activado, los botones del panel de debajo del visualizador funcionan como controles del patrón.

PATTERN CONTROL: Presionando este botón se habilita e inhabilita alternadamente la sección PATTERN del teclado. Cuando Pattern Control está desactivado (inhabilitado), el teclado no puede emplearse para cambiar los acordes del patrón.

SYNC-START: Presionando este botón se habilita y cancela alternadamente la función Sync-Start. (Vea la página 46.)

START/STOP: Presionando este botón se inicia y detiene alternadamente la reproducción del patrón.

LEAD IN/LEAD OUT: Controla las secciones de Lead In y Lead Out. (Vea las páginas 46, 47.)

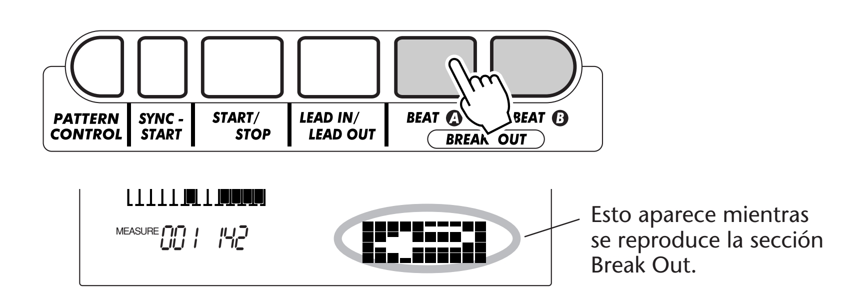
BEAT A: Presionando este botón se selecciona la sección Beat A, o se añade una sección de Break Out A. (Vea la página 48.)

BEAT B: Presionando este botón se selecciona la sección Beat B, o se añade una sección de Break Out B. (Vea la página 48.)

BREAK OUT

SECCIONES DE PATRON (BEAT A, BEAT B, Y BREAK OUT)

Mientras se está reproduciendo el patrón, podrá añadir variaciones presionando uno de los botones BEAT A/B (BREAK OUT). De este modo se reproduce automáticamente una de las cuatro secciones Break Out, y se entra con suavidad en la sección siguiente, aunque sea la misma sección.



Esto aparece mientras se reproduce la sección Break Out.

Cada estilo tiene cuatro secciones distintas de Break Out que se reproducen en las condiciones siguientes:

- *Beat A → Beat A (Break Out "AA")*
- *Beat A → Beat B (Break Out "AB")*
- *Beat B → Beat A (Break Out "BA")*
- *Beat B → Beat B (Break Out "BB")*

SUGERENCIAS IMPORTANTES

Esta función también puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. (Vea la página 21.)

NOTA

Si presiona el botón BEAT A o B, el brote (Break Out) se iniciará inmediatamente, y la nueva sección seleccionada (A o B) se empezará a reproducir desde el principio del compás siguiente, a menos que se presione el botón BEAT A o B durante el último tiempo del compás, en cuyo caso el brote se iniciará desde el primer tiempo del compás siguiente.

CAMBIO DEL BPM (TEMPO)

La reproducción del BPM (Tempo) de la canción (y del patrón) puede ajustarse en un margen de 32 a 280 bpm (tiempos por minuto). Para las instrucciones sobre el cambio del BPM (Tempo), vea la página 41.

NOTA

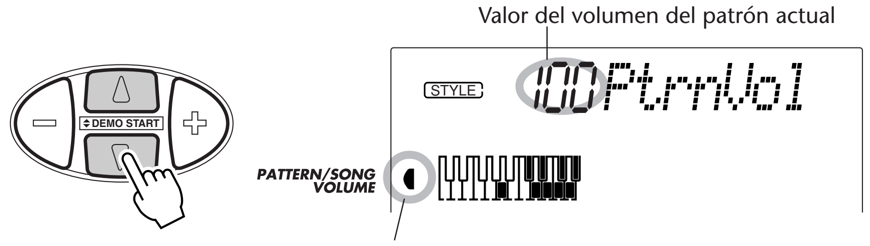
Cada estilo tiene un BPM (Tempo) de ajuste inicial o estándar. (Para las instrucciones sobre la reposición del BPM(Tempo) de ajuste inicial, vea la página 42.) Cuando la reproducción del patrón está parada y se selecciona un estilo distinto, el BPM retorna al ajuste inicial del nuevo estilo. Cuando se cambia de estilos durante la reproducción, se mantiene el último BPM ajustado. (De este modo se puede mantener el mismo BPM incluso cuando se cambian los estilos.)

AJUSTE DEL VOLUMEN DEL PATRÓN

El volumen de reproducción del patrón puede ajustarse. Este control del volumen afecta sólo el volumen del patrón. El margen del volumen es de 000 a 127.

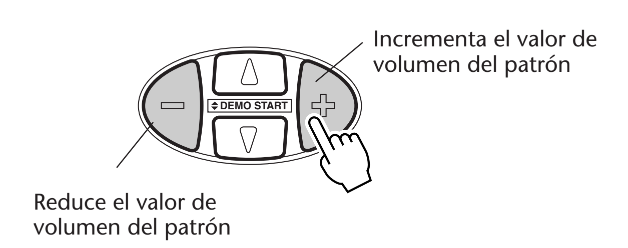
1 *Seleccione la función Pattern Volume del menú Overall.*

Presione los botones OVERALL ▲/▼, repetidamente si es necesario, hasta que aparezca “PtrnVol” en el visualizador.



2 *Cambie el valor.*

Emplee los botones OVERALL +/- para incrementar o reducir el volumen del patrón. Si mantiene presionado uno de los botones, el valor se incrementará o reducirá continuamente.



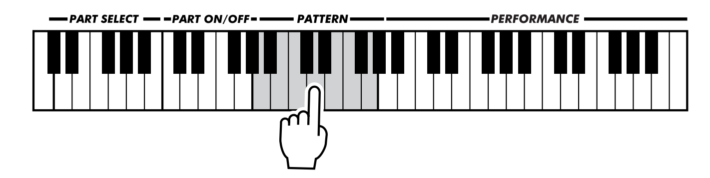
Reposición al valor de ajuste inicial
Para reponer el valor del volumen del patrón (100) al ajuste inicial, presione simultáneamente los dos botones de OVERALL +/- (cuando se ha selecciona-do Pattern Volume en el menú Overall).

NOTA
Pattern Volumen no podrá cambiarse a menos que el modo Style esté activado.

DIGITADO

Cuando el control de patrón está activado (página 45), el DJX crea automáticamente las pistas de acompañamiento – batería, percusión, bajo, acordes, acentos, y otras frases – y cambia los acordes del acompañamiento según lo que usted toque. Todo lo que usted tiene que hacer es tocar notas sencillas o acordes en la sección PATTERN del teclado, y el DJX le seguirá.

Naturalmente, podrá tocar acordes enteros (como lo que se muestran en la gráfica de abajo), y el patrón cambiará armónicamente de forma correspondiente. Cuando toque notas sencillas, el DJX producirá automáticamente acordes basados en la nota fundamental que usted toque y que serán los más adecuados para el estilo seleccionado.



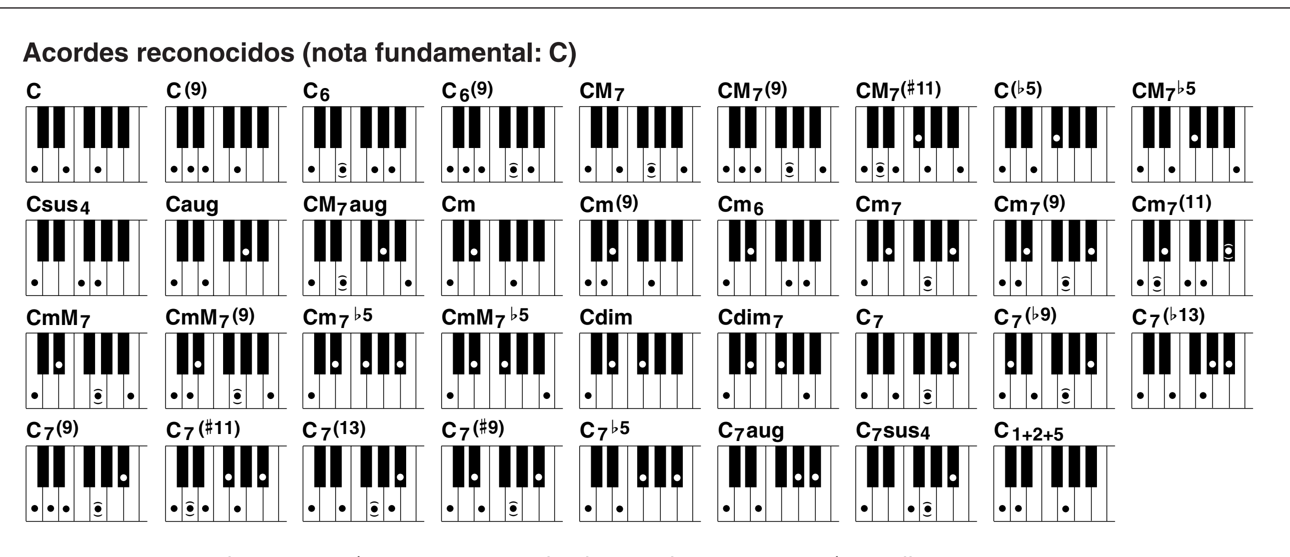
Por ejemplo, todos los acordes de una nota del estilo Techno (N.° 001) son menores, todos los acordes para Trip Hop (N.° 002) son menores de séptima y onceava, etc. De este modo usted puede tocar de forma rápida y fácil los cambios de acordes más útiles musicalmente y más apropiados para el estilo, todo ello pulsando una sola tecla.

Empleando la clave de C como ejemplo, la gráfica de la derecha muestra los tipos de acordes que pueden reconocerse. Cuando se activa el control de parte, el margen de la sección PATTERN puede ser demasiado pequeño para el correcto reconocimiento de todos los acordes siguientes en todas las doce teclas. Para obtener los mejores resultados cuando se tocan acordes enteros en la sección PATTERN, desactive el control de parte. (Vea la página 59.)

NOTA

• Si se tocan acordes enteros, es posible que no se cambie el acorde del patrón como se desea. Por ejemplo, si se tocan acordes mayores de séptima no se cambiarán los acordes de un patrón que tiene frases y líneas de séptima menores y dominantes.

• Los acordes tocados en la sección PATTERN del teclado también se detectan y tocan cuando el patrón está parado, De hecho, esto le proporciona un "teclado dividido", con el bajo y los acordes en la mano izquierda, y a voz normalmente seleccionada en la derecha.



* Las notas encerradas entre paréntesis son opcionales; los acordes se reconocerán en ellas.

Nombre del acorde /[Abreviatura]	Voces normales	Acorde (C)	Visualización
Mayor [M]	1 - 3 - 5	C	C
Novena añadida [(9)]	1 - 2 - 3 - 5	C(9)	C(9)
Sexta [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6	C6
Sexta y novena [6(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C6(9)	C6(9)
Mayor de séptima [M7]	1 - 3 - (5) - 7 o 1 - (3) - 5 - 7	CM7	CM7
Mayor de séptima y novena [M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM7(9)	CM7(9)
Mayor de séptima y onceava sostenida añadida [M7(♯11)]	1 - (2) - 3 - ♯4 - 5 - 7 o 1 - 2 - 3 - ♯4 - (5) - 7	CM7(♯11)	CM7(♯11)
Quinta bemol [(♭5)]	1 - 3 - ♭5	C(♭5)	C♭5
Mayor de séptima y quinta bemol [M7♭5]	1 - 3 - ♭5 - 7	CM7♭5	CM7♭5
Cuarta suspendida [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4	Csus4
Aumentada [aug]	1 - 3 - ♯5	Caug	Caug
Mayor de séptima aumentada [M7aug]	1 - (3) - ♯5 - 7	CM7aug	CM7aug
Menor [m]	1 - ♭3 - 5	Cm	Cm
Menor de novena añadida [m(9)]	1 - 2 - ♭3 - 5	Cm(9)	Cm(9)
Menor de sexta [m6]	1 - ♭3 - 5 - 6	Cm6	Cm6
Menor de séptima [m7]	1 - ♭3 - (5) - ♭7	Cm7	Cm7
Menor de séptima y novena [m7(9)]	1 - 2 - ♭3 - (5) - ♭7	Cm7(9)	Cm7(9)
Menor de séptima y onceava añadida [m7(11)]	1 - (2) - ♭3 - 4 - 5 - (♭7)	Cm7(11)	Cm7(11)
Menor mayor de séptima [mM7]	1 - ♭3 - (5) - 7	CmM7	CmM7
Menor mayor de séptima y novena [mM7(9)]	1 - 2 - ♭3 - (5) - 7	CmM7(9)	CmM7(9)
Menor de séptima y quina bemol [m7♭5]	1 - ♭3 - ♭5 - ♭7	Cm7♭5	Cm7♭5
Menor mayor de séptima y quina bemol [mM7♭5]	1 - ♭3 - ♭5 - 7	CmM7♭5	CmM7♭5
Disminuida [dim]	1 - ♭3 - ♭5	Cdim	Cdim
Séptima disminuida [dim7]	1 - ♭3 - ♭5 - 6	Cdim7	Cdim7
Séptima [7]	1 - 3 - (5) - ♭7 o 1 - (3) - 5 - ♭7	C7	C7
Séptima y novena bemol [7(♭9)]	1 - ♭2 - 3 - (5) - ♭7	C7(♭9)	C7(♭9)
Séptima y decimotercera bemol añadida [7(♭13)]	1 - 3 - 5 - ♭6 - ♭7	C7(♭13)	C7(♭13)
Séptima y novena [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - ♭7	C7(9)	C7(9)
Séptima y onceava sostenida añadida [7(♯11)]	1 - (2) - 3 - ♯4 - 5 - ♭7 o 1 - 2 - 3 - ♯4 - (5) - ♭7	C7(♯11)	C7(♯11)
Séptima y decimotercera añadida [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - ♭7	C7(13)	C7(13)
Séptima y novena sostenida [7(♯9)]	1 - ♯2 - 3 - (5) - ♭7	C7(♯9)	C7(♯9)
Séptima y quinta bemol [7♭5]	1 - 3 - ♭5 - ♭7	C7♭5	C7♭5
Séptima aumentada [7aug]	1 - 3 - ♯5 - ♭7	C7aug	C7aug
Séptima y cuarta suspendida [7sus4]	1 - 4 - (5) - ♭7	C7sus4	C7sus4
Uno más dos más cinco [1+2+5]	1 - 2 - 5	C1+2+5	C

NOTA

- *Las notas entre paréntesis pueden omitirse.*
- *Si toca tres teclas adyacentes cualesquiera (incluyendo teclas negras), el sonido del acorde se cancelará y sólo seguirán reproduciéndose los instrumentos rítmicos (función CHORD CANCEL).*
- *Si toca dos teclas de la misma nota fundamental en las octavas adyacentes, producirá un patrón basado sólo en la nota fundamental.*
- *Una quinta perfecta (1+5) produce un patrón basado sólo en la nota fundamental y en la quinta que puede utilizarse con acordes mayores y menores.*
- *Los digitados de acordes enumerados están todos en la posición de "nota fundamental", pero pueden utilizarse otras inversiones, con las excepciones siguientes:*
  m7, m7♭5, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7♭5, 6(9), m7(11), 1+2+5.
- *La inversión de acorde 7sus4 no se reconoce si se omite la quinta.*
- *Algunas veces, el PATTERN no cambiará cuando se toquen acordes relacionados en secuencia (por ejemplo, algunos acordes menores seguidos del menor de séptima).*
- *Los digitados de dos notas producirán un acorde basado en el acorde previamente tocado.*

INVERSIÓN DEL TIEMPO

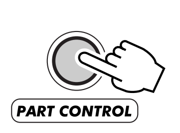
El DJX tiene también una tecla especial Beat Reverse que le permite interrumpir el patrón con efectos rítmicos sorprendentes y partes sincopadas fuera de lo normal. Al presionar la tecla, el patrón se repone automáticamente al principio del compás (primer tiempo).

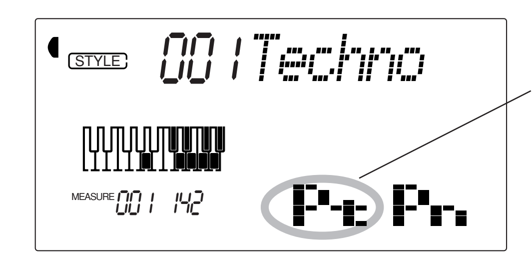
1 Seleccione un estilo e inicie el patrón.

Hágalo de la forma normal. (Si necesita recordar algo, consulte la página 44.)

2 Active el Part Control (si todavía no lo está).

Presione el botón PART CONTROL.

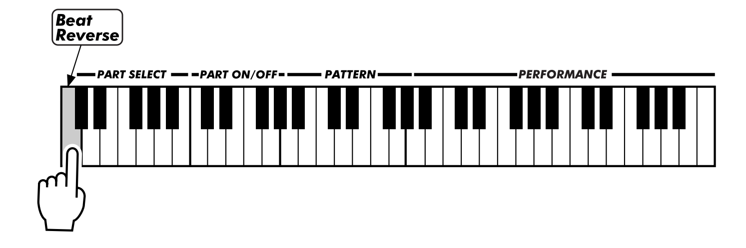




Indica que el Part Control está activado.

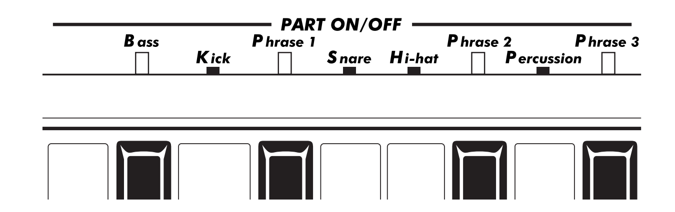
3 Presione la tecla Beat Reverse (C1).

Presione la tecla más baja del teclado (C1) cada vez que desee que el patrón se reinicie desde el principio. Presiónela repetidamente para producir efectos sorprendentes y cambios rítmicos.



ACTIVACIÓN Y DESACTIVACIÓN DE PARTE

Esta interesante característica le convierte en un director de producción. Le permite silenciar y desactivar el silenciamiento de forma instantánea e intuitiva, de partes individuales del patrón presionando simplemente las teclas de la sección PART ON/OFF del teclado.

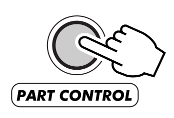


1 Seleccione un estilo e inicie el patrón.

Hágalo de la forma normal. (Si necesita recordar algo, consulte la páginas 44 - 46.)

2 Active el Part Control (si todavía no lo está).

Presione el botón PART CONTROL.



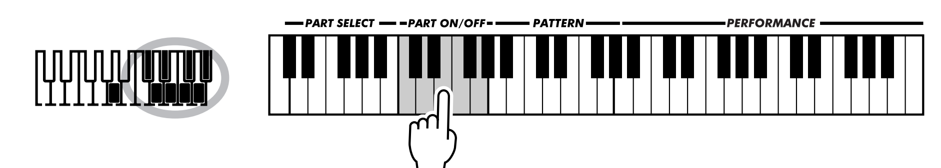


Indica que el Part Control está activado.

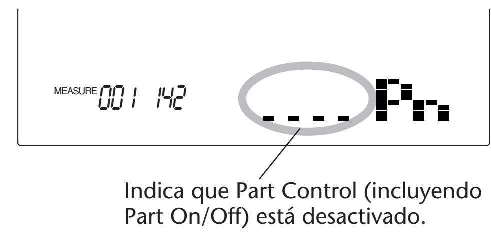
NOTA
Cada vez que se desactiva y se vuelve a activar el control de parte, las teclas PART ON/OFF se reponen al ajuste inicial (todas las partes activadas).

3 Presione las teclas apropiadas para silenciar y desactivar el silenciamiento de las partes deseadas.

A medida que se reproduce el patrón, presione la tecla de la sección PART ON/OFF que corresponda a la parte que usted desee silenciar/desactivar el silenciamiento. (También podrá presione varias teclas al mismo tiempo, para silenciar/desactivar el silenciamiento de varias partes.)



Para activar/desaactivar la parte, presione el botón PART CONTROL otra vez. (Cuando Part Control está desactivado, aparece “- - - -” en la sección de control de parte de la ventana de iconos.)



Indica que Part Control (incluyendo Part On/Off) está desactivado.

NOTA
- *En ciertos patrones y secciones, es posible que no todas las partes estén disponibles. Es decir, es posible que algunas partes estén “vacías” y no suenen. Por ejemplo, Beat A del estilo “Acid” (N.° 009) no tiene ninguna parte de Percussion, Phrase 2, ni Phrase 3, por lo que al pulsar las teclas correspondientes no se obtendrá nada; sin embargo, la sección Beat B de este estilo tiene partes de Percussion, Phrase 2, y Phrase 3.*
- *Si usted ha grabado un patrón en la pista de acordes de la canción de usuario (vea la página 80), la función de activación/desactivación de parte le permite silenciar y desactivar el silenciamiento con facilidad de partes de instrumentos específicos del patrón a medida que se reproduce.*

Notas sobre las partes

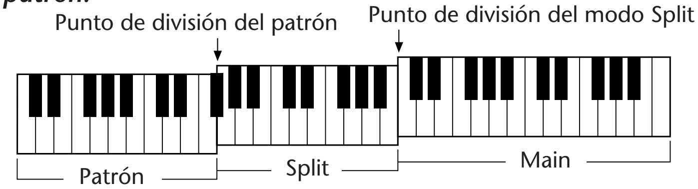
Los instrumentos y el acompañamiento musical actualmente empleado para las frases 1, 2, y 3 pueden diferir mucho dependiendo del estilo seleccionado. Esto se aplica también a algunas de las otras partes. Por ejemplo, la parte de la caja de algunos patrones no suena como una caja de batería en absoluto. (Particularmente, “bombo” (Kick), “caja” (Snare), y “charles” (Hi-hat) se refieren principalmente a estos elementos especiales del ritmo y no necesariamente a sus sonidos.)

AJUSTE DEL PUNTO DE DIVISIÓN DEL PATRÓN

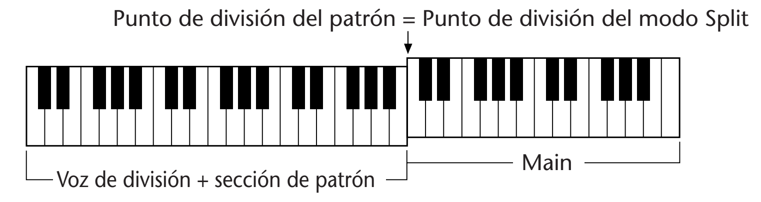
El punto de división del patrón determina la tecla más alta para la sección PATTERN. El patrón puede tocarse con las teclas hasta la tecla del punto de división del patrón, incluyendo dicha tecla.

Este parámetro puede ajustarse a una nota más baja (pero no más alta) que el punto de división del modo Split. Cuando se ajusta a valores distintos, los dos ajustes se afectan entre sí de la forma siguiente:

• Cuando se ajusta el punto de división del modo Split más alto que el punto de división del patrón:

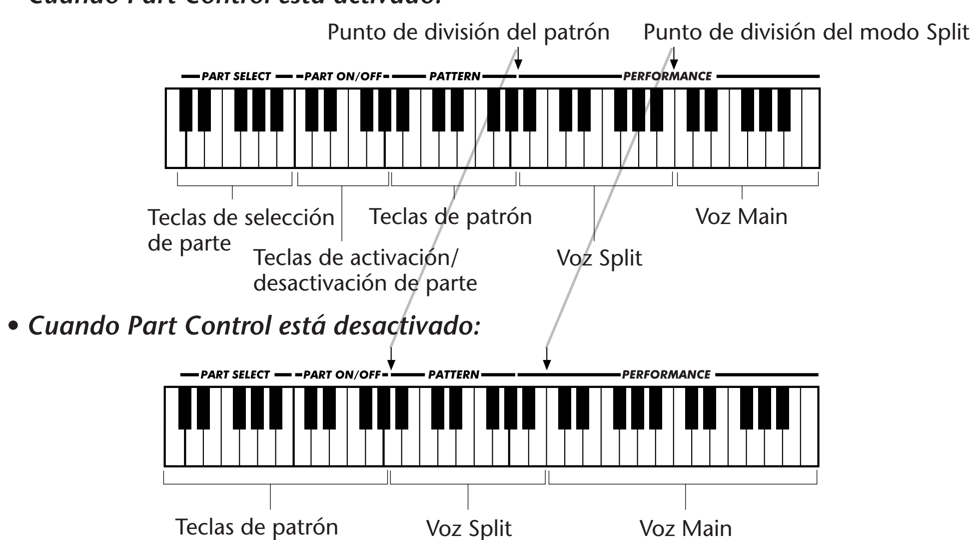


• Cuando se ajusta el punto de división del modo Split a la misma tecla que el punto de división del patrón:



Los puntos de división actuales (de la voz Split y de las teclas de patrón) cambian de acuerdo con el ajuste de activación/desactivación de Part Control. Cuando Part Control está activado, los puntos de división son como se hayan ajustado. Cuando Part Control está desactivado, ambos puntos de división bajan una octava, aumentando el margen de la sección PERFORMANCE.
Los ejemplos siguientes ilustran cómo cambian los puntos de división en cada caso.

• Cuando Part Control está activado:



• Cuando Part Control está desactivado:

Parámetro de función – punto de división del patrón

Selección y cambio del punto de división del patrón:
Presione el botón FUNCTION, y emplee entonces el teclado numérico para seleccionar el número de parámetro 51. Después de que “FUNCTION” haya dejado de parpadear, emplee el teclado numérico o los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)
El valor también puede ajustarse directamente presionando la tecla deseada mientras este parámetro está seleccionado. Después de este ajuste, asegúrese de seleccionar otro parámetro o de salir del modo Function antes de tocar el teclado.

Parámetros de Function

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes	Descripción
F51	Punto de división del patrón	PtrnSPnt	000 — 127	Determina la tecla más alta para la sección PATTERN y ajusta el “punto” de división del patrón. En otras palabras, la tecla que separa la sección PATTERN de la sección PERFORMANCE. (Cuando se activa el control de patrón, la sección PATTERN suena hasta la tecla del punto de división del patrón, incluyendo esta tecla.) El punto de división de patrón de ajuste inicial es 068 (G#3). Este punto no puede ajustarse a una nota más alta que la del punto de división en el modo Split (página 32). Mientras se realiza este ajuste, el teclado no produce ningún sonido. Después de este ajuste, asegúrese de seleccionar otro parámetro distinto o de salir del modo Function antes de tocar el teclado.

AJUSTE DE INTERPRETACIÓN

El ajuste de interpretación es una función potente y conveniente del modo Style que le permite reconfigurar virtualmente todos los ajustes del DJX, pulsando un solo botón. Hay disponibles dos tipos de ajustes de interpretación: de usuario (User) y preajustes (Preset).

AJUSTE DE INTERPRETACIÓN – USUARIO

Hay disponibles cuatro bancos de usuario, cada uno con cuatro ajustes distintos, para sus ajustes personalizados. Cada uno de los dieciséis ajustes de interpretación puede tener ajustes distintos para los parámetros siguientes:

- *Número de voz principal*
- *Todos los ajustes de la voz principal (volumen**, octava, efecto panorámico**, nivel de transmisión de reverberación**, nivel de transmisión de coros**, nivel de transmisión de DSP**, corte*, resonancia*, ataque*, liberación*, y modulación*)*
- *Número de voz dual*
- *Todos los ajustes de la voz dual (activación/desactivación, volumen**, octava, efecto panorámico**, nivel de transmisión de reverberación**, nivel de transmisión de coros**, nivel de transmisión de DSP**, corte*, resonancia*, ataque*, liberación*, y modulación*)*
- *Número de voz de división*
- *Todos los ajustes de la voz de división (activación/desactivación, punto de división, volumen**, octava, efecto panorámico**, nivel de transmisión de reverberación**, nivel de transmisión de coros**, nivel de transmisión de DSP**, corte*, resonancia*, ataque*, liberación*, y modulación*)*
- *Tipo de reverberación y activación/desactivación*
- *Tipo de coros y activación/desactivación*
- *Tipo de DSP y activación/desactivación*
- *Tipo de arpegiador, activación/desactivación, y velocidad**
- *Número de estilo, y ajustes relacionados con el estilo: Activación/desactivación del control de patrón, sección (Beat A o B), punto de división del patrón, ajustes de pista (activación/desactivación de parte, volumen*, efecto panorámico*, corte*, resonancia*, nivel de transmisión de reverberación*, nivel de transmisión de coros*, nivel de transmisión de DSP*, ataque*, liberación*, y modulación*), forma*, dinámica*, y fuerza dinámica*
- *Selección de parte (mandos y controlador Ribbon)*
- *Ajustes del menú de Overall: BPM (Tempo), transposición, afinación, volumen de patrón, asignación de controlador Ribbon, y asignación de mandos de asignación*
- *Asignación del interruptor de pedal*
- *Sensibilidad de pulsación*
- *Margen de inflexión del tono*

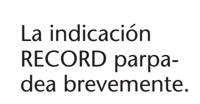
** Se memorizan los últimos ajustes hechos con los mandos (Knobs) y el controlador Ribbon.*
*** Se memorizan los últimos ajustes en el modo Function, y con los mandos (Knobs) y el controlador Ribbon.*

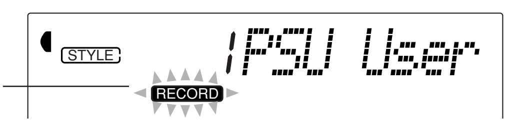
Grabación de un ajuste de interpretación de usuario



1 *Realice todos los ajustes deseados para el DJX.*
Virtualmente, todos los ajustes del DJX pueden almacenarse en un botón de usuario (User). Para más detalles, consulte la lista de arriba.

2 *Seleccione el modo de grabación PSU (ajuste de interpretación)*
Presione el botón RECORD, repetidamente si es necesario, hasta que “PSU User” aparezca en la parte superior del visualizador.



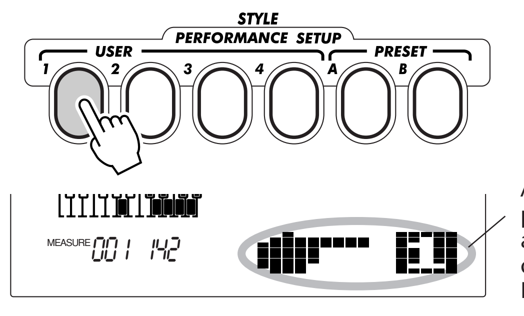




3 *Seleccione el banco deseado.*
Emplee los botones +/- o el teclado numérico para seleccionar el número del banco de usuario deseado (1 - 4).

4 Seleccione el número de usuario deseado.

Presione el botón USER PERFORMANCE SETUP (1 - 4) correspondiente. Al hacerlo, se registran los ajustes en el botón seleccionado.



Aparece brevemente para indicar que los ajustes se han almacenado en el botón 1 de Performance Setup User.



5 Salga del modo de grabación.

Presione el botón RECORD.

Activación de un ajuste de interpretación

Una vez ha grabado sus ajustes en un botón de usuario, podrá activar instantáneamente estos ajustes en cualquier momento.

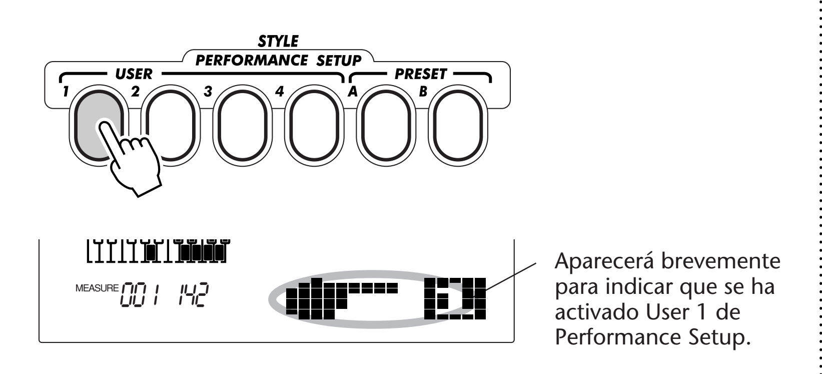


1 Active el modo Style.

Presione el botón STYLE.

2 Presione el botón USER de PERFORMANCE SETUP apropiado.

Presione el botón USER (1 – 4) correspondiente a los ajustes deseados.



Aparecerá brevemente para indicar que se ha activado User 1 de Performance Setup.

Selección de un banco de usuario

Antes de seleccionar un ajuste de interpretación de usuario (en el paso 2), podrá seleccionar un banco distinto. Para hacerlo:

1) Seleccione la Function N.° 41. (Presione el botón FUNCTION, y luego emplee los botones +/- o el teclado numérico para seleccionar la N.° 41.)
2) Después de que la indicación "FUNCTION" deja de parpadear, seleccione el número del banco deseado con los botones +/- o el teclado numérico.

AJUSTE DE INTERPRETACIÓN – PREAJUSTE

Los ajustes de interpretación preajustados se emplea de una forma algo distinta que los ajustes del usuario. Primero se selecciona un estilo, y luego se selecciona un ajuste de interpretación preajustado. Los ajustes de preajuste A y B han sido especialmente programados en fábrica para que correspondan con el estilo seleccionado. Esto significa que usted puede seleccionar el estilo que desee, y escoger entonces y preajuste que tenga la voz, el efecto, y los otros ajustes más adecuados para este estilo.

- *Número de voz principal*
- *Todos los ajustes de la voz principal (volumen, octava, efecto panorámico, nivel de transmisión de reverberación, nivel de transmisión de coros, y nivel de transmisión de DSP)*
- *Número de voz dual*
- *Todos los ajustes de la voz dual (activación/desactivación, volumen, octava, efecto panorámico, nivel de transmisión de reverberación, nivel de transmisión de coros, y nivel de transmisión de DSP)*
- *Número de voz de división*
- *Todos los ajustes de la voz de división (activación/ desactivación, punto de división, volumen, octava, efecto panorámico, nivel de transmisión de reverberación, nivel de transmisión de coros, y nivel de transmisión de DSP)*
- *Tipo de reverberación y activación/desactivación*
- *Tipo de coros y activación/desactivación*
- *Activación/desactivación de DSP*
- *Tipo de arpegiador, activación/desactivación, y velocidad*
- *Ajustes relacionados con el estilo: Activación de control de patrón*, activación de inicio sincronizado*, sección (Beat A o B)*, punto de división del patrón*, activación/desactivación de parte, forma, dinámica, y fuerza dinámica*
- *Selección de parte (mandos y controlador Ribbon)*
- *Ajustes del menú de Overall: Asignación de controlador Ribbon, y asignación de mandos de asignación*
- *Margen de inflexión del tono*

** Se ajusta sólo cuando el patrón está parado.*

Selección de un ajuste de interpretación preajustado

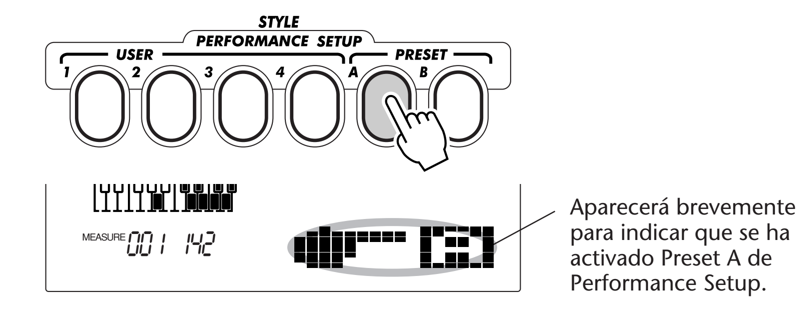


1 Seleccione un estilo.

Seleccione uno de los estilos según se describe en los pasos 1 y 2 de la página 44.

2 Presione el botón PRESET de PERFORMANCE SETUP apropiado

Presione el botón PRESET (A, B) correspondiente a los ajustes deseados.



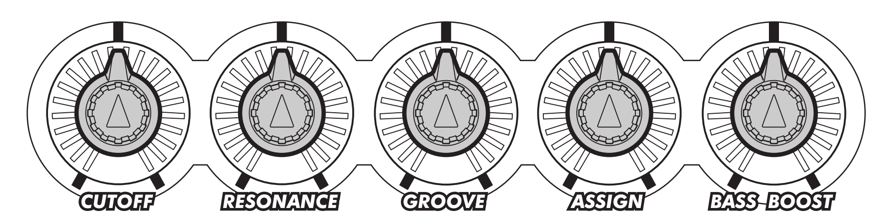
Aparecerá brevemente para indicar que se ha activado Preset A de Performance Setup.

3 Reproduzca el patrón.

Puesto que el inicio sincronizado (Sync-Start) y el control de patrón se activan automáticamente cuando el ajuste de interpretación está activado, al tocar una tecla o acorde de la sección PATTERN del teclado, se inicia el patrón.

LOS MANDOS

Los mandos de control del DJX le proporcionan un gran control de la expresión de varias partes del sonido. Podrá emplear los mandos para "retorcer" el sonido de cualquiera de las voces (Main, Dual, o Split) a medida que toca el teclado. Podrá también emplearlos para cambiar el sonido de partes individuales del patrón; todo ello en tiempo real a medida que se reproduce el patrón.



EMPLEO DE LOS MANDOS



1. ***Active el control de parte.*** *(Presione el botón PART CONTROL.)*
2. ***Seleccione la parte que desea controlar.*** *(Presione una de las teclas PART SELECT del extremo más bajo del teclado.)*
3. ***Inicie el patrón./ Inicie la canción.***
4. ***Gire los mandos para cambiar el sonido a medida que toca el teclado.***

1 *Si el control de parte no está activado, actívelo presionando el botón PART CONTROL.*

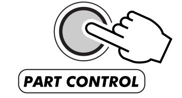
Cuando conecta la alimentación del DJX, el control de parte se activa automáticamente, por lo que posiblemente no será necesario efectuar este paso.

Para saber si el control de parte está activado, mire la ventana de iconos del visualizador. Si el control de parte está activado, el icono se verá de la forma siguiente:

Si el control de parte está desactivado, el icono se verá de la forma siguiente:



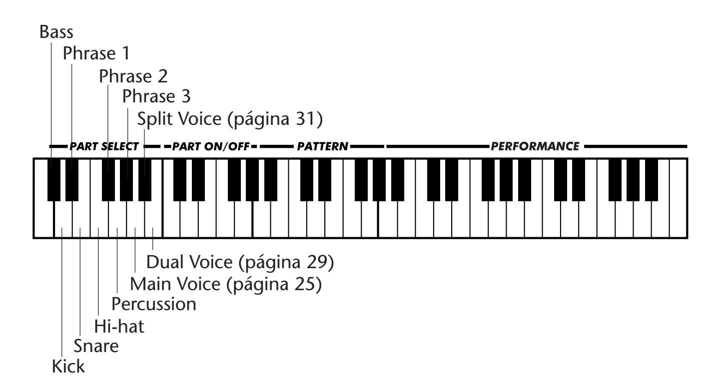
Para activar/desactivar el control de parte, presione el botón PART CONTROL.



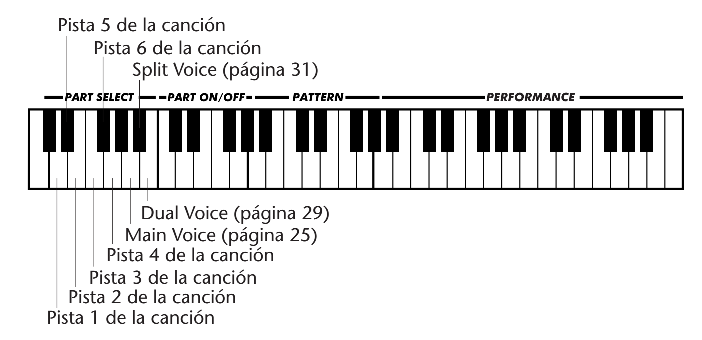
2 Seleccione la parte que desea controlar.

Presione una de las teclas PART SELECT del extremo más bajo del teclado (C#1 - B1). Cada una de las teclas corresponde a una voz o parte distinta del patrón, permitiéndole seleccionar el sonido del instrumento en particular que usted desea manipular con los mandos.

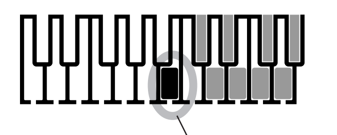
El nombre de cada parte está impreso encima de cada tecla:



Las teclas PART SELECT funcionan de forma distinta cuando se ha seleccionado el modo Song:



La tecla que indica la parte seleccionada se oscurece en la visualización.



Indica la parte (voz dual) seleccionada.

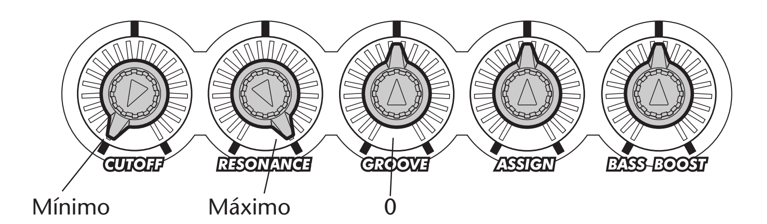
3 Inicie el patrón. / Inicie la canción.

Presione el botón START/STOP. Para las instrucciones para otras formas de iniciar el patrón, vea la página 46.



4 Gire los mandos para cambiar el sonido.

Gire el mando deseado hacia la izquierda para el efecto mínimo (o negativo) y hacia la derecha para el efecto máximo (o positivo). Cada mando tiene una posición central con parada para la posición “0”, o de las “12” del reloj”, para poder saber la forma de volver a cero.



A continuación se explica lo que hace cada mando:

CUTOFF (corte)
Acciónelo para crear efectos de wah-wah y de barrido de filtro de “arremetida” en la parte o voz seleccionada. (Para más información, vea el recuadro de la página 62.)

RESONANCE (resonancia)
Acciónelo para ajustar el nivel para el mando CUTOFF de arriba. Para la mayor parte de aplicaciones, es mejor ajustarlo en cierto punto, y accionar entonces el mando CUTOFF. (Para más información, vea el recuadro de la página 62.)

GROOVE (forma)
Acciónelo para cambiar la “forma” o la “sensación” de todo el patrón. Esto afecta sólo a las partes del patrón (bajo, bombo, frase 1, caja, charles, frase 2, percusión, y frase 3) y no a las voces. (Para más información, vea el recuadro de la página 62.)

ASSIGN (asignación)
Este mando es un “comodín”; puede asignarse para controlar cualquiera de las 12 funciones distintas. Para encontrar más información sobre el empleo del mando ASSIGN, vea la página 63.

BASS BOOST (refuerzo de graves)
Es similar al control de graves de un amplificador estéreo. Afecta a todas las partes y voces. Para que el sonido tenga más profundidad, gire el mando hacia la derecha. Si lo gira hacia la izquierda, se cortan los graves y se crea un sonido más fino y más claro. El ajuste del mando BASS BOOST afecta también el margen y la profundidad de los mandos CUTOFF y RESONANCE. (Esto es especialmente cierto para la parte del bajo o para sonidos “bajos”.)

NOTA

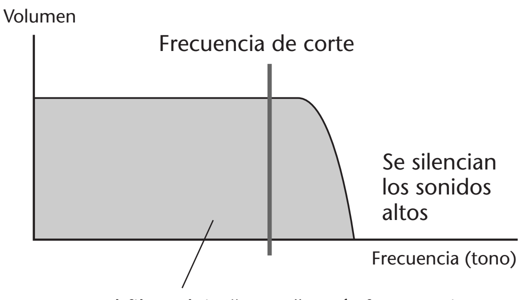
Los movimientos de los mandos son funciones estrictamente de interpretación, y no se transmiten a través de MIDI no pueden grabarse en una canción de usuario.

SUGERENCIAS IMPORTANTES

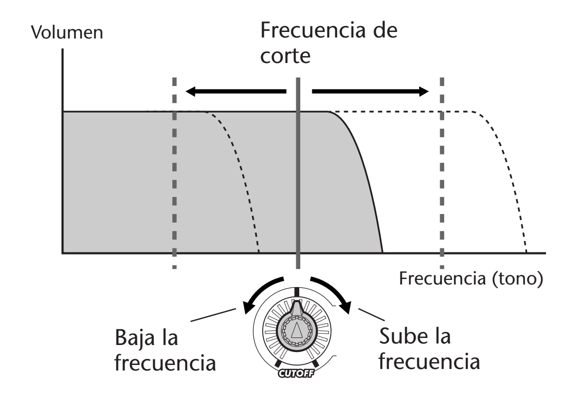
- ***¿Desea tener todavía más teclas en la sección PERFORMANCE del teclado?***
  Trate de ajustar un valor más bajo del punto de división de patrón. Ajustando el punto de división del patrón a “47” le permitirá emplear las teclas C2 y más altas para tocar las voces. (Vea la página 54.)
- ***¿Desea activar instantáneamente sus ajustes preferidos?***
  Muchos de los ajustes arriba mencionados (incluso la posición del mando GROOVE) pueden memorizarse como parte de los parámetros de Performance Setup. Una vez usted haya creado un Performance Setup de usuario, podrá activarlo instantáneamente presionando el botón apropiado de PERFORMANCE SETUP. (Para ver la lista de ajustes memorizados y la forma de emplear esta función, vea la página 56.)

Notas sobre CUTOFF y RESONANCE

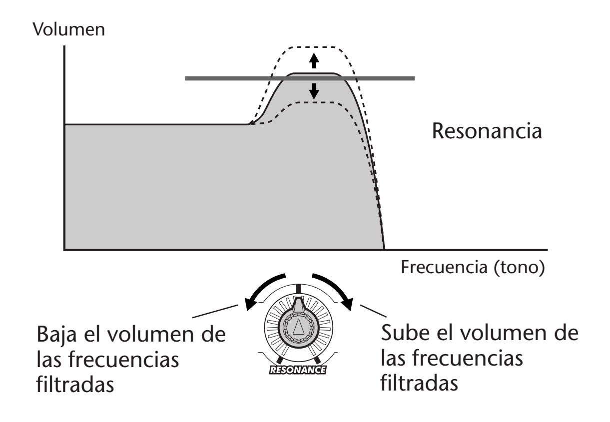
Son dos controles de filtro que se encuentran en muchos sintetizadores analógicos. El filtro deja escuchar cierta parte del sonido (margen de frecuencias), mientras silencia todos los sonidos más altos. La gráfica siguiente muestra su funcionamiento:



La frecuencia de corte determina el margen de frecuencias que se deja "pasar" por el filtro, y determina lo que se oye. Todas las frecuencias más altas se silencian. Con el mando CUTOFF podrá ajustar esta frecuencia de corte; en otras palabras, le permite desplazar la frecuencia de la "curva" por todo el margen de frecuencias, como se ilustra a continuación:



La resonancia le permite ajustar el nivel o acentuación del filtro. Girando el mando RESONANCE hacia la derecha se incrementa el volumen del "pico" resonante y en torno a la frecuencia de corte, y girándolo hacia la izquierda se reduce el volumen, como se ilustra a continuación:



¿Qué implica todo esto en el sonido? Ajustando el mando RESONANCE a la derecha se refuerza el efecto de Cutoff, o se crea una variación de tono más amplia cuando se mueve el mando CUTOFF. Ajustando RESONANCE a la izquierda se "suaviza" el efecto de Cutoff, o se reduce el margen de variación del tono.

Recuerde que el efecto de los mandos CUTOFF y RESONANCE dependen de los ajustes mutuos, así como de la frecuencia del sonido a controlarse. Dependiendo de la posición del mando RESONANCE, el mando CUTOFF puede no tener ningún efecto en el sonido. Lo opuesto es también cierto.

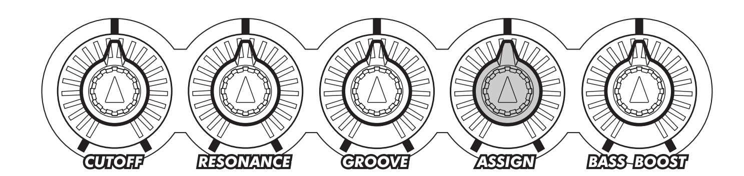
Notas sobre GROOVE

Musicalmente hablando, Groove determina la cantidad de "oscilación" que se siente en el patrón. Técnicamente, desplaza ligeramente la temporización del patrón para producir distintas sensaciones rítmicas.

Dependiendo de la posición del mando GROOVE, ciertas partes (como frase1, 2, y 3) pueden no sonar.

ASIGNACIÓN DE MANDOS

El mando ASSIGN, como implica su nombre en inglés, puede asignarse a una de las doce funciones que no están disponibles con los otros mandos.

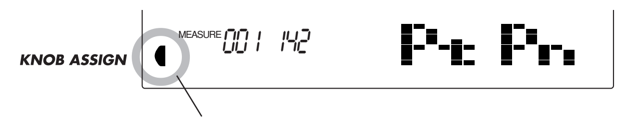


VÍA ▸▸▸▸ ▸RÁPIDA

1. ***Seleccione KNOB ASSIGN en el menú Overall.*** *(Presione uno de los botones OVERALL ▲/▼, repetidamente si es necesario.)*
2. ***Seleccione el parámetro Assign.*** *(Emplee los botones +/- de OVERALL.)*
3. ***Emplee el mando ASSIGN del mismo modo que los otros mandos.*** *(Para más información, vea la “Vía rápida” de la página 59.)*

1 *Seleccione KNOB ASSIGN en el menú Overall.*

Presione uno de los botones OVERALL ▲/▼, repetidamente si es necesario, hasta que se seleccione KNOB ASSIGN. (La barra oscura de la izquierda del visualizador deberá estar directamente al lado de “KNOB ASSIGN” en el panel.)

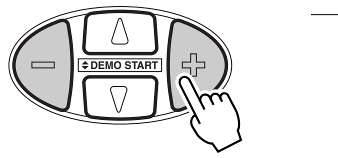


Indica que se ha seleccionado Knob Assign.



2 *Seleccione el parámetro Assign.*

Emplee los botones +/- de OVERALL para seleccionar el parámetro a controlarse con el mando ASSIGN.



La gráfica siguiente enumera y explica brevemente los parámetros.

NOTA

• El ajuste inicial para el mando ASSIGN es 09 Dynamics.

• No es necesario seleccionar una parte y no tiene ningún efecto para los parámetros siguientes:
- *Dinámica*
- *Fuerza dinámica*
- *Giradiscos*
- *Velocidad de arpegiador*

Estos parámetros ya están ajustados para afectar cierta parte o partes.

Parámetros del mando ASSIGN

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Descripción
01	Nivel de transmisión de reverberación	RevLevel	Determina la profundidad del efecto de reverberación. (Vea la página 34.) Girando el mando se activa también automáticamente la reverberación si estaba originalmente desactivada.
02	Nivel de transmisión de coros	ChoLevel	Determina la profundidad del efecto de coros. (Vea la página 35.) Girando el mando se activan también automáticamente los coros si estaban originalmente desactivados.
03	Nivel de transmisión de DSP	DspLevel	Determina la profundidad del efecto de DSP. (Vea la página 36.) Girando el mando se activa también automáticamente DSP si estaba originalmente desactivado.
04	Modulación 0 (sin modulación) Máximo / Máximo ASSIGN	Mod	Crea un efecto resonante de tono semejante al vibrato. Cuando el mando está en la posición de las 12:00, no se producen cambios del sonido. Girándolo en cualquiera de las direcciones se produce modulación.
05	Tiempo de ataque	Attack	Determina el "ataque" del sonido, o, en otras palabras, el tiempo que tardará el sonido en alcanzar todo el volumen cuando se toca una nota. Para ciertos sonidos de percusión, este efecto puede ser muy reducido o inaudible. Girando el mando hacia la derecha se producen tiempos de ataque más largos (más lento), y girándolo hacia la izquierda se produce un tiempo de ataque más corto (más rápido).
06	Tiempo de desactivación	Release	Determina el tiempo que se sostiene el sonido después de soltar una nota. Para ciertos sonidos de percusión, este efecto puede ser muy reducido o inaudible. Girando el mando hacia la derecha se producen tiempos de desactivación más largos (más sostenido), y girándolo hacia la izquierda se produce un tiempo de desactivación más corto, resultando en un sonido "seco".
07	Panoramización	Pan	Determina la posición del sonido en la imagen estéreo (izquierda, centro, o derecha). (La posición central es en la de las 12:00; girando el mando en cualquier dirección se desplaza el sonido en la dirección correspondiente.)
08	Volumen	Volume	Determina el volumen (nivel) del sonido. El mando completamente ajustado a la izquierda (a las 7:00) corresponde a un volumen de "0". Completamente a la derecha corresponde al volumen máximo.
09	Dinámica 0 (sin cambio) Cambia la plantilla dinámica en pasos. Girándolo en cuales de las direcciones produce los mismos resultados. ASSIGN	Dynamics	Hace cambios más sutiles y marcados en el patrón alterando el nivel de las notas individuales . Girando el mando ASSIGN se pasa por una variedad de ajustes de dinámica programados (plantillas). Cada plantilla se ha programado para incrementar o acentuar el nivel de ciertas notas de un patrón y reducir el de otras. El efecto de este parámetro depende también del ajuste de la fuerza dinámica (N.° 10 siguiente). La dinámica afecta a todo el patrón; Part Select no tiene ningún efecto. Cuando el mando está en la posición de las 12:00, no se producen cambios en el sonido. Girándolo en cualquier dirección cambia la plantilla de dinámica.
10	Fuerza dinámica	Strength	Determina la cantidad o la fuerza del cambio de nivel del parámetro de dinámica (N.° 09 anterior). Afecta a todo el patrón; Part Select no tiene ningún efecto.
11	Giradiscos MEASURE 001 180 Muestra el valor actual de giradiscos (en bpm).	Turntbl	Determina el tiempo y el tono de todo el sonido del DJX, afectando a todas las partes del patrón y a todas las voces. De hecho, es muy semejante al control continuo de la velocidad en un giradiscos. Cuando se gira el mando completamente hacia la izquierda (mínimo), se para el patrón. El margen del efecto es de -59% a 41,4%. Para el tempo, el mínimo absoluto es de 32 bpm y el máximo de 280 bpm. Para el tono, el margen es de -800 a +600 centésimas. Dependiendo de la voz seleccionada, puede haber un poco de cambios en el tono. El valor del tempo de giradiscos del visualizador cambia a medida que se gira el mando (vea la ilustración).
12	Velocidad de arpegiador	ArpSpeed	Determina la velocidad de la función del arpegiador. (Vea la página 37.)

NOTA

Recuerde que el parámetro asignado puede tener muy poco efecto o nada en absoluto, dependiendo de la canción, el estilo, o la voz seleccionados.



• ¿Desea emplear otro de los parámetros al mismo tiempo?
Recuerde que algunos parámetros están también disponibles en el RIBBON CONTROLLER. Asigne simplemente el parámetro deseado a RIBBON CONTROLLER. (Vea la página 66.)

• ¿Desea cambiar con rapidez entre distintos parámetros del mando ASSIGN?
Emplee la función Performance Setup para almacenar la asignación del mando a uno de los botones de PERFORMANCE SETUP para su activación instantánea. Recuerde que los otros ajustes importantes de los mandos también pueden memorizarse. (Vea la página 56.)

Por usted mismo...

• Seleccione la voz N.° 136 (“EthnicFl”). Seleccione la parte de la voz Main (con las teclas PART SELECT). Inicie el patrón y pruebe lo siguiente:

- Primero, ajuste el mando ASSIGN para controlar el ataque, y ajuste el mando a aproximadamente la posición de las 2:00. Note que el fuerte ataque de sonido se ha suavizado.
- Luego, ajuste el mando ASSIGN para controlar la desactivación, y ajuste el mando a aproximadamente la posición de las 3:00. Note cómo la flauta tiene un sonido reverberante lejano, sin emplear el efecto de reverberación.

• Seleccione y reproduzca el estilo N.° 002 (TripHop). Seleccione Percussion (con las teclas PART SELECT), ajuste el mando ASSIGN para controlar la desactivación, y pruebe lo siguiente:

- Gire el mando a aproximadamente la posición de las 4:00 para obtener un sonido de triángulo electrónico sostenido.

• En este ejemplo, podrá emplear al mismo tiempo la dinámica y la fuerza dinámica.

- Ajuste el mando ASSIGN para controlar la fuerza dinámica (N.° 10). Luego, ajuste el RIBBON CONTROLLER para controlar la dinámica (vea la página 67). Trate presionando y manteniendo pulsado el RIBBON CONTROLLER en lugares distintos mientras gira el mando ASSIGN para escuchar los cambios en el patrón.

CONTROLADOR RIBBON CONTROLLER

El RIBBON CONTROLLER es un controlador magnífico de expresión de la interpretación de fácil utilización. Es una de las valiosas características que se encontraban en los sintetizadores analógicos y que raramente se incluye en los instrumentos modernos, hasta ahora que la hemos incorporado en el DJX.



RIBBON CONTROLLER

El RIBBON CONTROLLER puede asignarse a cualquiera de los quince parámetros distintos. Incluyen todos los mismos parámetros que pueden usarse con el mando ASSIGN, además de los mismos parámetros controlados con los mandos CUTOFF, RESONANCE, y GROOVE.

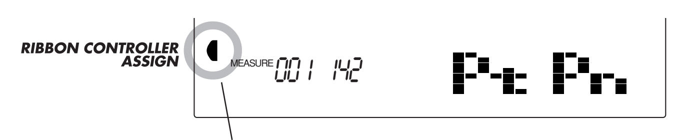
EMPLEO DEL RIBBON CONTROLLER



1. ***Seleccione RIBBON CONTROLLER ASSIGN en el menú Overall.*** *(Presione uno de los botones OVERALL ▲/▼, repetidamente si es necesario.)*
2. ***Seleccione el parámetro Ribbon Controller Assign.*** *(Emplee los botones +/- de OVERALL.)*
3. ***Seleccione una parte*** *(con las teclas de PART SELECT)* ***e inicie el patrón*** *(con el botón START/STOP).*
4. ***Emplee el mando RIBBON CONTROLLER para cambiar el sonido.***

1 Seleccione RIBBON CONTROLLER ASSIGN en el menú Overall.

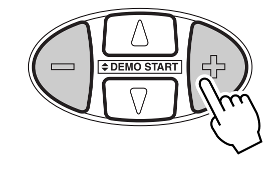
Presione uno de los botones OVERALL ▲/▼, repetidamente si es necesario, hasta que se seleccione RIBBON CONTROLLER ASSIGN. (La barra oscura de la izquierda del visualizador debe estar directamente al lado de “RIBBON CONTROLLER ASSIGN” en el panel.)



Indica que se ha seleccionado Ribbon Controller Assign.

2 Seleccione el parámetro RIBBON CONTROLLER ASSIGN.

Emplee los botones +/- de OVERALL para seleccionar el parámetro a controlarse con RIBBON CONTROLLER.





14Turntbl

NOTA

- *El ajuste inicial para el RIBBON CONTROLLER es 14 Giradiscos.*
- *No es necesario seleccionar una parte y no tiene ningún efecto para los parámetros siguientes:*
  - *Dinámica*
  - *Fuerza dinámica*
  - *Giradiscos*
  - *Velocidad de arpegiador*

Estos parámetros ya están ajustados para afectar cierta parte o partes.

La gráfica siguiente enumera y explica brevemente los parámetros. Para más información sobre el funcionamiento de RIBBON CONTROLLER, vea el recuadro de la página 68.

Parámetros de RIBBON CONTROLLER

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Descripción
01	Frecuencia de corte	Cutoff	Es el mismo parámetro que el controlado con el mando CUTOFF (página 61). El punto intermedio de Ribbon corresponde a la posición de las 12:00 del mando CUTOFF.
02	Resonancia	Resonanc	Es el mismo parámetro que el controlado con el mando RESONANCE (página 61). El punto intermedio de Ribbon corresponde a la posición de las 12:00 del mando RESONANCE.
03	Nivel de transmisión de reverberación	RevLevel	Es el mismo parámetro que el N.° 01 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la páginas 34, 64.)
04	Nivel de transmisión de coros	ChoLevel	Es el mismo parámetro que el N.° 02 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la páginas 35, 64.)
05	Nivel de transmisión de DSP	DspLevel	Es el mismo parámetro que el N.° 03 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la páginas 36, 64.)
06	Modulación 0 (sin modulación)	Mod Máximo	Es el mismo parámetro que el N.° 04 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la página 64.) Sin embargo, a diferencia del mando ASSIGN (para el que la posición de las 12:00 corresponde a modulación nula), el RIBBON CONTROLLER afecta la modulación de este modo:
07	Tiempo de ataque	Attack	Es el mismo parámetro que el N.° 05 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la página 64.)
08	Tiempo de desactivación	Release	Es el mismo parámetro que el N.° 06 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la página 64.)
09	Panoramización	Pan	Es el mismo parámetro que el N.° 07 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la página 64.) El punto intermedio de Ribbon corresponde a la posición de panoramización central.
10	Volumen	Volume	Es el mismo parámetro que el N.° 08 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la página 64.)
11	Forma	Groove	Es el mismo parámetro que el controlado con el mando GROOVE. (Vea la página 61.) El punto intermedio de Ribbon corresponde a la posición de las 12:00 del mando GROOVE.
12	Dinámica	Dynamics	Es el mismo parámetro que el N.° 09 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la página 64.)
13	Fuerza dinámica	Strength	Es el mismo parámetro que el N.° 10 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la página 64.)
14	Giradiscos	Turntbl	Es el mismo parámetro que el N.° 11 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la página 64.) Cuando se retiene la parte de más a la izquierda de Ribbon (mínimo), se detiene el patrón.
15	Velocidad de arpegiador	ArpSpeed	Es el mismo parámetro que el N.° 12 de los parámetros del mando ASSIGN. (Vea la página 64.)

NOTA

Recuerde que el parámetro asignado puede tener muy poco efecto o nada en absoluto, dependiendo de la canción, el estilo, o la voz seleccionados.

3 Seleccione una parte e inicie el patrón/canción.

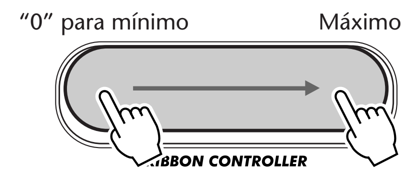
Hágalo del mismo modo que con los mandos:

1) Asegúrese de que el control de parte esté activado. (Presione el botón PART CONTROL, si es necesario.)
2) Seleccione una parte (con las teclas PART SELECT del extremo más bajo del teclado).
3) Desactive el control de parte (para liberar más parte del teclado).
4) Inicie el patrón/canción. (Presione el botón START/STOP.)



4 Emplee el RIBBON CONTROLLER para cambiar el sonido.

Toque el RIBBON CONTROLLER con un dedo y muévalo a lo largo de Ribbon para cambiar el sonido de la parte seleccionada.



La parte de más a la izquierda de Ribbon corresponde a “0” o mínimo, y la de más a la derecha corresponde al máximo. (Para más información, vea la sección del recuadro siguiente.)



• ¿Desea emplear otro de los parámetros al mismo tiempo?
Recuerde que algunos parámetros están también disponibles en el mando ASSIGN. Asigne simplemente el parámetro deseado al mando ASSIGN. (Vea la página 63.)

• ¿Desea cambiar con rapidez entre distintos parámetros de RIBBON CONTROLLER?
Emplee la función Performance Setup para almacenar la asignación del RIBBON CONTROLLER a uno de los botones de PERFORMANCE SETUP para su activación instantánea. Recuerde que los otros ajustes importantes de los mandos también pueden memorizarse. (Vea la página 56.)

Funcionamiento de RIBBON CONTROLLER

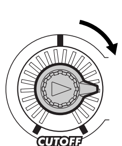
El RIBBON CONTROLLER empieza a afectar el sonido en el momento en que se toca, y cambia instantáneamente el sonido de acuerdo con la posición en que se pone el dedo en Ribbon. Se impone también automáticamente al ajuste de los mandos. Cuando saca el dedo de Ribbon, el parámetro seleccionado vuelve automáticamente al ajuste inicial.

El funcionamiento de RIBBON CONTROLLER y su relación con los mandos se explica mejor con el ejemplo siguiente:

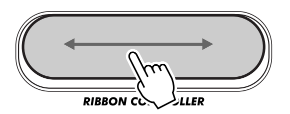
Supongamos que hemos ajustado RIBBON CONTROLLER para que afecte Cutoff.



Luego, giramos el mando CUTOFF a aproximadamente la posición de las 3:00 o de las 4:00, haciendo que el sonido sea más claro. Dejando el mando en esta posición se mantiene este sonido claro.

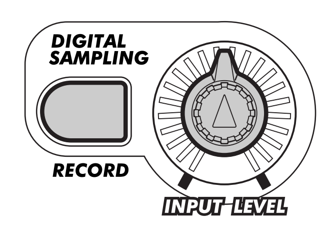


Ahora, tocaremos el RIBBON CONTROLLER y el sonido cambiará instantáneamente de acuerdo con la posición en que ponemos el dedo en Ribbon, imponiéndose al efecto del mando.



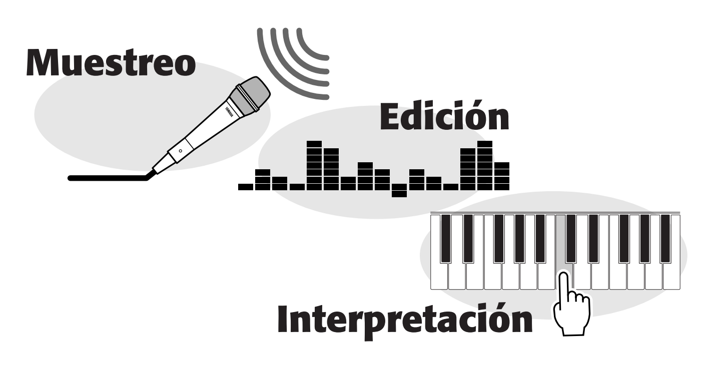
Si mantenemos el dedo en el Ribbon y lo movemos hacia atrás y adelante, el sonido cambiará continuamente. Cuando soltemos el dedo, el sonido retorna al que era cuando se ajustó el mando CUTOFF a la posición de las 12:00 (centro).

MUESTREO DIGITAL



INFORMACIÓN SOBRE EL MUESTREO DIGITAL

¿Qué es el muestreo? Técnicamente hablando, el muestreo es una grabación digital de un sonido. El sonido puede ser su voz o un instrumento acústico (tomado de un micrófono), o un sonido grabado (de un disco CD o casete). Una vez se ha grabado, la "muestra" resultante puede editarse (por ejemplo, recortarse o ponerse en bucle) y entonces puede reproducirse a tonos distintos desde un teclado.



El muestreo es, naturalmente, una nueva tecnología revolucionaria. Pero, en realidad es mucho más que eso. Si usted todavía no se ha dado cuenta, el muestreo es muy popular y es una parte integral de la mayor parte de la nueva música que se produce actualmente. Es también la forma más revolucionaria de hacer música, porque puede muestrearse virtualmente todo, y luego puede manipularse digitalmente y puede convertirse en nueva música.

Con las características de muestreo digital, el DJX le facilita en gran medida el empleo de esta sorprendente tecnología en su propia música. Las muestras que usted cree se almacenan automáticamente en la voz N.° 284 ("Sampled"), y pueden reproducirse desde el teclado como cualquier otra voz, pudiéndose manipular con los mandos, con el RIBBON CONTROLLER y con la rueda PITCH BEND.

NOTA
En esta sección las palabras "muestreo" y "grabación" se emplean de forma intercambiable; se refieren al mismo proceso.

NOTA
Tenga en cuenta que la calidad del muestreo puede ser distinta del sonido original. Particularmente, puede producirse ruido y distorsión (dependiendo del margen del tono) cuando se emplean los mandos CUTOFF y RESONANCE.

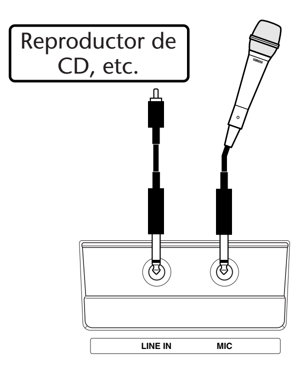
VÍA ▸▸▸▸ ▸RÁPIDA

1. ***Prepare el DJX para el muestreo.*** *(Conecte un micrófono o una fuente de nivel de línea.)*
2. ***Introduzca el modo de muestreo (Sampling)*** *(presionando el botón RECORD de la sección DIGITAL SAMPLING).*
3. ***Ajuste el nivel de muestreo*** *(con el mando INPUT LEVEL).*
4. ***Presione la tecla a la que deba asignarse la nueva muestra.***
5. ***Ajuste el muestreo al modo de reserva.*** *(Presione el botón START/STOP; el muestreo se inicia cuando se recibe la señal de audio.)*
6. ***Detenga el muestreo.*** *(Presione el botón START/STOP).*
7. ***Salga del modo de muestreo*** *(presionando otra vez el botón RECORD).*

GRABACIÓN DE UNA MUESTRA Y SU REPRODUCCIÓN

1 *Prepare el DJX para el muestreo.*

Si muestrea su propia voz o un instrumento acústico con un micrófono, conecte el micrófono a la toma de entrada MIC del panel posterior. Si muestrea una fuente de línea, como pueda ser el sonido de un reproductor de discos CD o de casetes, o un instrumento musical, conéctelo a la toma de entrada LINE IN.

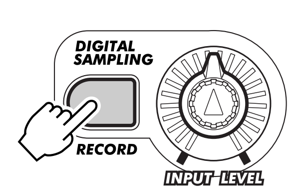


CUIDADO

No conecte nunca una señal de nivel de línea (reproductor de discos CD, de casetes, instrumento electrónico, etc.) a la toma de entrada MIC. De lo contrario podrá averiar el DJX y sus funciones de muestreo digital.

2 *Introduzca el modo de muestreo*

Presione el botón RECORD (de la sección DIGITAL SAMPLING).





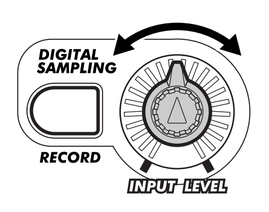
De este modo se cancela automáticamente cualquier otra operación o función del DJX, y se entra en el modo de muestreo. Se inhabilita también el control MASTER VOLUME, y el nivel del sonido se controla sólo con el mando INPUT LEVEL.

3 *Ajuste el nivel de muestreo.*

Hable o cante al micrófono (o reproduzca la fuente de nivel de línea). Cuando lo haga, emplee el mando INPUT LEVEL para ajustar el nivel del muestreo. Gírelo lentamente hasta conseguir un nivel apropiado. El "medidor de nivel" del visualizador indica el nivel de la señal.

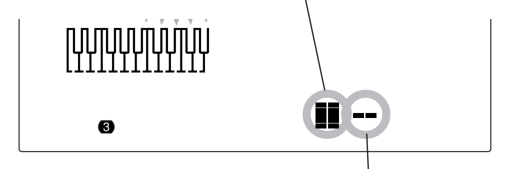
NOTA

Si el nivel de trigger es más alto que la señal de entrada, la señal no se grabará. (Para más información, vea la sección del recuadro "Nivel de trigger" en la página 71.)



Gírelo lentamente hasta que el nivel sea apropiado.

Medidor del nivel de entrada
Las barras del nivel de entrada deben ser consistentemente más altas que el nivel de trigger.



Medidor del nivel de trigger

Normalmente, no es necesario ajustar el nivel de trigger (arriba indicado). Sin embargo, podrá cambiar este ajuste si lo desea. Para más información, vea le sección del recuadro "Nivel de trigger" que viene a continuación.



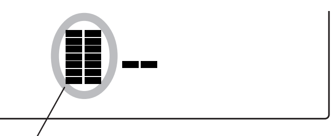
Guías para el muestreo

• Conexiones:
Si emplea un micrófono, asegúrese de que esté conectado a la toma MIC y no a la toma LINE IN. Si se conecta un micrófono a la toma LINE IN, el DJX no sufrirá daños, pero será imposible obtener una señal que pueda grabarse (el nivel del micrófono es demasiado bajo).

• Evite la realimentación acústica:
Para evitar la realimentación, asegúrese de que el micrófono esté orientado en una posición apartada de los altavoces y que no se sitúe cerca de los mismos.

• Puntos de inicio de muestreo:
Grabe siempre la muestra lo más cerca posible del punto de inicio, porque después no puede cambiarse. Por ejemplo, si muestrea una frase rítmica de 4 tiempos desde un disco CD, avance hasta el principio de la sección (y páusela) para que al pulsar PLAY, la frase se reproduzca desde el principio del compás.
El ajuste del nivel de trigger también puede servir de ayuda, porque establece de forma eficaz la grabación de la muestra en el estado de reserva hasta que llega una señal suficientemente fuerte (como por ejemplo el primer tiempo de la frase) para iniciar la grabación. (Vea la sección “Nivel del trigger” a continuación.)

• Niveles adecuados:
Por lo general, la señal se desea grabar lo mejor posible, suficientemente fuerte como para poderse grabar y oír correctamente, pero lo suficiente suave para evitar el recorte y la distorsión. El medidor de nivel tiene un total de 8 barras de altura; trate de mantener el nivel de entrada a un máximo de 7 barras.



Medidor de nivel a “7”.

Los picos de la señal que normalmente llegan a “8” en el medidor todavía pueden quedar bien grabados. Sin embargo, deberá evitar que la señal entre en la parte de “8” del medidor (a menos que desee distorsionar la grabación). Además, deje que sus oídos sean los jueces; si nota distorsión en la señal, reduzca el nivel de entrada.

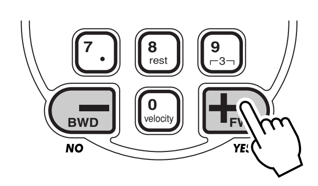
• Empleo simultáneo de MIC y LINE IN:
Las entradas MIC y LINE IN pueden utilizarse simultáneamente para el muestreo. La clave para mezclar su voz con una entrada de línea es teniendo un control de salida en la fuente de líneas (por ejemplo, de un reproductor de discos CD), para poder ajustar el balance de la fuente de línea con su voz, y emplee entonces el mando INPUT LEVEL del DJX ara controlar el nivel global.

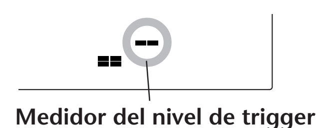
Nivel de trigger

En realidad, el DJX no empieza el muestreo inmediatamente cuando se presiona el botón START/STOP (en el paso 5). Una vez se ha presionado el botón START/STOP, el DJX espera una señal que tenga un nivel adecuado (ajustada con el nivel de trigger). Cuando recibe una señal así, inicia el muestreo.

Para ajustar el nivel de trigger, emplee los botones +/- del teclado numérico. Presione el botón + para aumentar el nivel de trigger, y presione el botón - para reducirlo.

NOTA
Podrá reponer instantáneamente el nivel de trigger de ajuste inicial presionando simultáneamente los dos botones +/-.





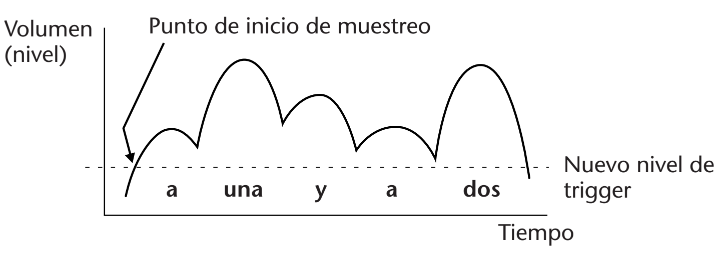
Medidor del nivel de trigger

Cuanto más alto es el nivel de trigger, más fuerte debe ser la señal para iniciar (trigger) el muestreo.

Para comprender mejor cómo funciona el nivel de trigger, veamos un ejemplo específico: muestreo de la frase "a una y a dos". En esta frase, "una" y "dos" son más fuertes que las otras palabras.

Volumen (nivel)
Punto de inicio de muestreo
Nivel de trigger
a una y a dos
Tiempo

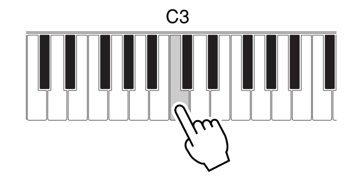
Puesto que la primera "a" es más baja que el nivel de trigger, el DJX no inicia el muestreo hasta la palabra "una". Si desea muestrear la frase desde la primera palabra, el nivel de trigger deberá ajustarse a un valor más bajo.

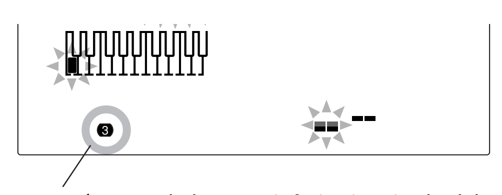


Con este nuevo ajuste del nivel de trigger, se muestrea toda la frase. Sin embargo, tenga cuidado en no ajustar el nivel de trigger demasiado bajo, porque el muestreo podría iniciarse desde algún sonido accidental o extraño (como por ejemplos sonidos de la respiración, de tocar el micrófono, etc.).

4 *Presione la tecla a la que deba asignarse la nueva muestra.*

Presione la tecla deseada del teclado.

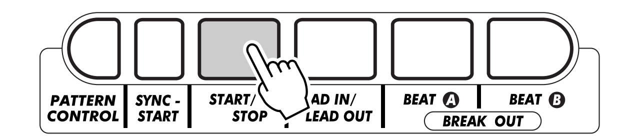




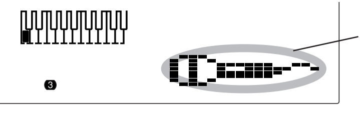
Los números de la parte inferior izquierda del visualizador indican la octava de la tecla seleccionada.

5 *Ajuste el muestreo al modo de reserva.*

Presione el botón START/STOP. Así no se inicia en realidad la grabación de la muestra; el muestreo se inicia cuando se recibe la señal de audio.

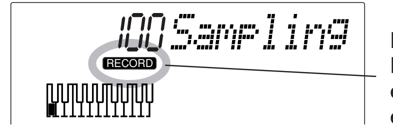


Muestreo en reserva:



El icono del micrófono indica la grabación de la muestra.

Durante el muestreo:



La indicación RECORD queda encendida durante el muestreo.

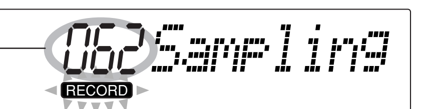
NOTA
Si presiona el botón START/STOP (para iniciar el muestreo) sin haber presionado primero una tecla, aparecerá brevemente el mensaje "Sel. Key", indicándole que seleccione una tecla.

NOTA
Si no detiene manualmente la operación de muestreo, en el paso 6 de abajo, el DJX detiene automáticamente el muestreo después de unos tres segundos (cuando se emplea la mitad de la memoria disponible).

6 Detenga el muestreo.

Presione el botón START/STOP para detener el muestreo. La cantidad de tiempo de grabación remanente se muestra en el visualizador en forma porcentual (“100” es el máximo):

Tiempo de grabación disponible (porcentaje).



NOTA

Asegúrese de detener el muestreo inmediatamente al finalizar el sonido. La grabación de más sonido innecesario reduce la cantidad de memoria disponible para otras muestras.

Capacidad de la memoria de muestreo

El DJX tiene espacio de memoria para unos 6 segundos de muestreo. Pueden grabarse hasta doce muestran separadas, (Para la información sobre la grabación de muestras adicionales, vea la página 74.)

Aquí listamos algunos valores porcentuales de ejemplo para el tiempo de grabación remanente disponible, con el tiempo real correspondiente (en segundos).

% libre	Tiempo disponible (aprox.)
100	6 segundos
80	4,8 ″
75	4,5 ″
50	3,0 ″
25	1,5 ″
10	0,6 ″

Recuerde que aunque dispone de seis segundos en total para el muestreo, un solo muestreo no puede ser más largo de tres segundos. (El DJX detiene automáticamente el muestreo después de tres segundos.)

Cuando no queda tiempo disponible para la grabación, aparece la visualización siguiente:

Mem Full

Cuando se han grabado las doce muestras disponibles (aunque quede tiempo de grabación disponible), aparecerá la visualización siguiente:

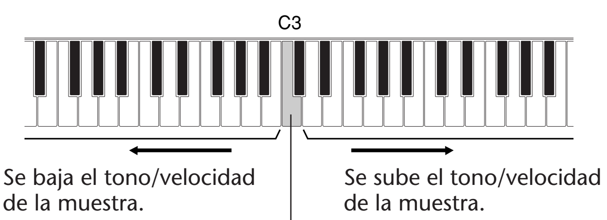
BankFull

7 Salga del modo de muestreo.

Presione otra vez el botón RECORD) (en la sección DIGITAL SAMPLING). Se seleccionará la voz N.° 284 automáticamente para la reproducción.



Gire el mando INPUT LEVEL al valor mínimo (o desconecte la toma de entrada MIC o LINE IN), y ajuste el control MASTER VOLUME correctamente para reproducir la voz. Tenga presente que el tono y la velocidad de la muestra “siguen” al teclado: Si se tocan teclas más bajas que la original, se produce un tono más bajo y velocidad más lenta; si se tocan teclas más altas, se produce un tono más alto y velocidad más rápida.



CUIDADO

¡La pérdida de la alimentación implica la pérdida de las muestras!

Mientras el adaptador de CA esté conectado (o haya instalado un juego de pilas en buen estado), el DJX retiene los datos de las muestras aunque el interruptor STAND BY/ON se desconecte. Sin embargo, si se interrumpe la alimentación por cualquier razón, se perderán todos los datos de las muestras. (En este caso, se volverán a cargar las muestras originales de fábrica en la voz N.° 284.) Asegúrese de almacenar as muestras importantes, emplee la función de vaciado de datos de muestras por lotes (página 97).

Borrado de una muestra

Podrá borrar con facilidad cualquier muestra específica que haya grabado. Para ello:

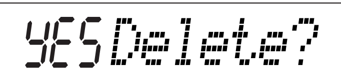
1 Introduzca el modo de muestreo.

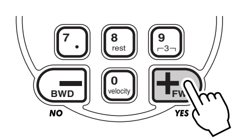
Presione el botón RECORD (en la sección DIGITAL SAMPLING).

2 Presione la tecla original de la muestra.

3 Borre la muestra presionando el botón +/FWD.

Cuando aparezca la indicación “Delete?” en el visualizador, presione el botón +/FWD para acabar de borrar la muestra.





Aparecerá brevemente “End” en el visualizador antes de reponerse la operación.

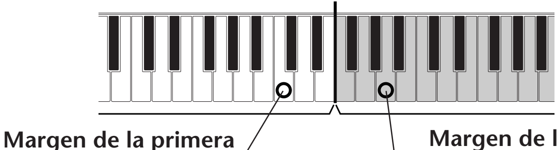
Si presiona por error la tecla de una muestra que desea conservar, presione el botón -/BWD para cancelar la operación.

Grabación de muestras adicionales

El DJX tiene espacio para un total de doce muestras. La grabación de muestras adicionales es muy fácil. Simplemente, siga los mismos pasos que siguió para la grabación de la primera muestra, pero seleccione una tecla distinta en el paso 4.

NOTA

Las muestras adicionales se mapean en el teclado para que haya el mismo espacio entre las muestras. Por ejemplo, si se ha grabado una muestra en C3, y luego se graba una nueva muestra en A3, las muestras se mapean en el teclado de la forma siguiente:

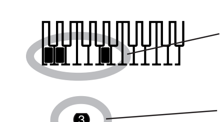


SUGERENCIAS IMPORTANTES

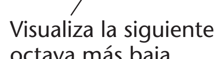
• ¿Se ha olvidado de dónde están todas sus muestras?

Si usted ha grabado varias muestras, le puede resultar difícil recordar las teclas donde las ha grabado. El DJX le permite comprobar con facilidad dónde esta la tecla original de cada una de las muestras.

Cada tecla original se oscurece en el visualizador. Puesto que el visualizador no tiene espacio suficiente para mostrar todo el teclado, se muestra cada octava por separado (indicada por el número en la parte inferior). Para subir o bajar por las octavas, emplee los botones OVERALL +/-.







EDICIÓN DE MUESTRAS

El DJX tiene también algunas herramientas de edición de muestras simples pero potentes. Entre ellas se incluye el ajuste del punto final de una muestra, y la creación de bucles de muestras.

Ajuste del punto final

En esta sección, aprenderá a ajustar el punto final de una muestra grabada. El punto final determina la cantidad de una muestra que se reproduce cada vez que se presiona una tecla. Se incorporan tres definiciones distintas - Gruesa, intermedia, fina - para que pueda manipular los datos de la muestra cuando busque el punto final mejor o el que desee.

NOTA
Recuerde que el ajuste del punto final en una posición anterior al final actual de la muestra no cambia la duración real de la muestra ni borra ninguno de los datos de la muestra, sino que simplemente cambia la forma de reproducción de la muestra.

VÍA RÁPIDA

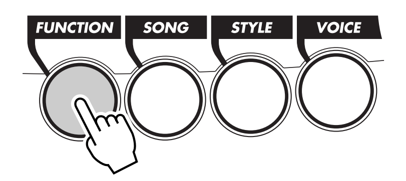
1. ***Introduzca el modo de muestreo.***
2. ***Active las funciones de edición de muestras.*** *(Presione el botón FUNCTION.)*
3. ***Seleccione la muestra deseada (onda).*** *(Toque una tecla del margen de la muestra.)*
4. ***Ajuste la muestra para reproducción de "una vez".***
5. ***Ajuste el punto final. Emplee definiciones distintas si es necesario.***
6. ***Salga del modo de muestreo.***

1 Introduzca el modo de muestreo.

Presione el botón RECORD (DIGITAL SAMPLING).

2 Active las funciones de edición de muestras.

Presione el botón FUNCTION.





NOTA
Las funciones de edición de muestras no pueden seleccionarse si todavía no se han grabado muestras. (Aparecerá el mensaje de error "No Data" en el visualizador.)

Las funciones de edición de muestras incluyen:

- *Selección de onda*
- *Bucle/una vez*
- *Punto final grueso (1/16)*
- *Punto final intermedio (1/256)*
- *Punto final fino (1/4096)*

Podrá seleccionar estas funciones empleando los botones OVERALL ▲/▼.

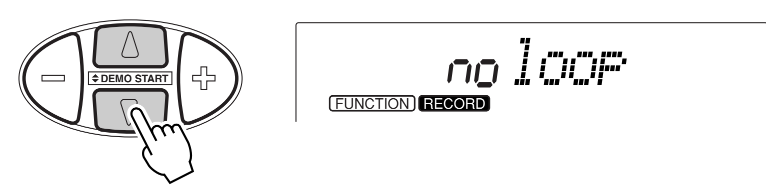
3 *Seleccione la muestra deseada (onda).*

Toque una tecla del margen de la muestra. Una vez haya encontrado la muestra deseada, no toque ninguna otra tecla y vaya al paso 4.

4 *Ajuste la muestra para reproducción de "una vez".*

El ajuste de una vez, como indica su nombre, permite reproducir la muestra sólo una vez cada vez que se presiona la tecla. Para ajustarlo:

1) Emplee los botones ▲/▼ para seleccionar la función de bucle/una vez.

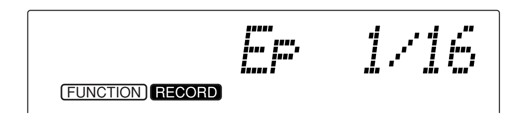


2) Emplee los botones OVERALL +/- para cambiar el ajuste si es necesario. (Para una vez, deberá ajustarse a "no".)

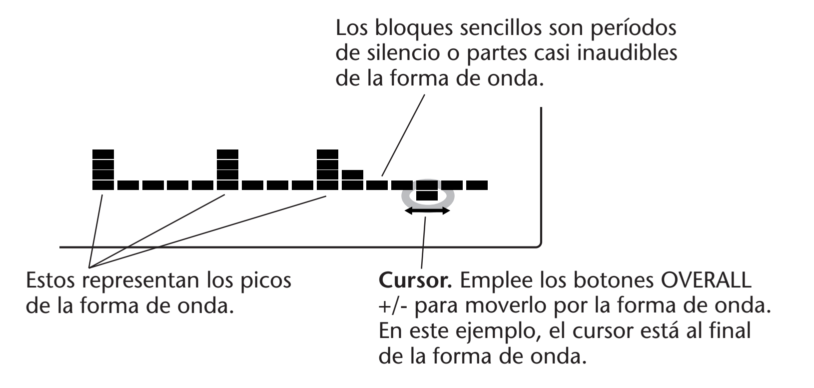
5 *Ajuste el punto final.*

El DJX tiene tres definiciones de edición distintas: gruesa, intermedia, y fina. Empleándolas conjuntamente, es muy fácil encontrar la posición precisa en la que se desea que se pare la reproducción de la muestra. Para ello:

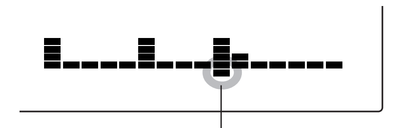
1) Seleccione la definición gruesa (1/16) (con los botones ▲/▼ de OVERALL.)



Aparecerá una imagen "gruesa" la forma de onda de toda la muestra en la parte inferior derecha del visualizador:



2) Mueva el cursor por la forma de onda empleando los botones OVERALL +/-.
La posición del cursor determina el punto final, que es el punto en que se para la reproducción de la muestra. Cualquier sonido de detrás del cursor no se reproduce.



El cursor está en el tercer pico de la forma de onda. (La reproducción de la muestra se detiene en este punto nuevamente seleccionado.)

3) Toque el teclado y escuche la muestra editada.
Repítalo tantas veces como sea necesario, tocando una tecla, escuchando, y siguiendo moviendo el cursor, ajustando el punto final hasta que quede satisfecho.

NOTA
Asegúrese de presione y soltar la tecla cada vez que desee escuchar un nuevo ajuste del cursor/punto final.

Por lo general, lo mejor es tocar las teclas más bajas de la muestra, porque así podrá escuchar la muestra reproducida lentamente, facilitándole encontrar el punto final deseado. Si no puede encontrar con precisión la situación deseada, vaya al paso 4).

4) Seleccione una definición más detallada, y repita los pasos 2) y 3) anteriores.
Lo mejor para ajustar el punto final es emplear las tres definiciones en su orden dado: 1) gruesa, 2) intermedia, 3) fina. Una vez se haya acercado lo máximo al punto final deseado con el modo grueso, seleccione el modo intermedio (con los botones ▲/▼ de OVERALL), y emplee entonces los botones OVERALL +/- para mover el cursor.

Esta es nuestra forma de onda de ejemplo vista con definición intermedia:



Esta visualización es una ampliación del bloque que hemos seleccionado en el paso 2). Muestra sólo la parte inicial del tercer pico de nuestro ejemplo. (Para más detalles sobre las definiciones gruesa, intermedia, y fina, vea la sección del recuadro “Notas sobre los ajustes de la definición” en la página 79.)

Tenga también presente que el cursor ha vuelto a la derecha (final) de la forma de onda. Esto sucede cuando se selecciona una definición distinta la primera vez en una sesión de edición.

6 Salga del modo de muestreo.

Presione el botón RECORD (DIGITAL SAMPLING) otra vez. El nuevo ajuste del punto final se almacena automáticamente, y se activa cada vez que seleccione la voz muestreada (N.° 284).

Para editar otras muestras en la voz, simplemente repita toda la operación anterior.

Creación de bucles

La función de bucle es una de las aplicaciones más interesante y útiles del muestreo digital. La creación de un bucle le permite repetir indefinidamente la misma muestra simplemente manteniendo presionada una tecla.

VÍA RÁPIDA

1 ***Introduzca el modo de muestreo.***
2 ***CActive las funciones de edición de muestras.*** *(Presione el botón FUNCTION.)*
3 ***Seleccione la muestra deseada (onda).*** *(Toque una tecla del margen de la muestra.)*
4 ***Ajuste la muestra para reproducción de "bucle".***
5 ***Ajuste el punto final. Emplee definiciones distintas si es necesario.***
6 ***Salga del modo de muestreo.***

1 Introduzca el modo de muestreo.

Presione el botón RECORD (DIGITAL SAMPLING).

2 Active las funciones de edición de muestras.

Presione el botón FUNCTION.

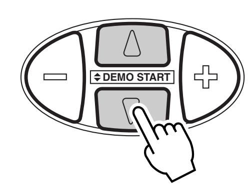
3 Seleccione la muestra deseada (onda).

Toque una tecla del margen de la muestra. Una vez haya encontrado la muestra deseada, no toque ninguna otra tecla y vaya al paso 4.

4 Ajuste la muestra para reproducción de "bucle".

El ajuste de bucle, como indica su nombre, permite reproducir repetidamente la muestra mientras se tiene presionada una tecla. Para ajustarlo:

1) Emplee los botones ▲/▼ para seleccionar la función de bucle/una vez.





2) Emplee los botones OVERALL +/- para cambiar el ajuste si es necesario. (Para bucle, deberá ajustarse a "YES".)

5 *Ajuste el punto final.*

Esta operación es la misma que la del paso 5 de la sección de "Ajuste del punto final" anterior.

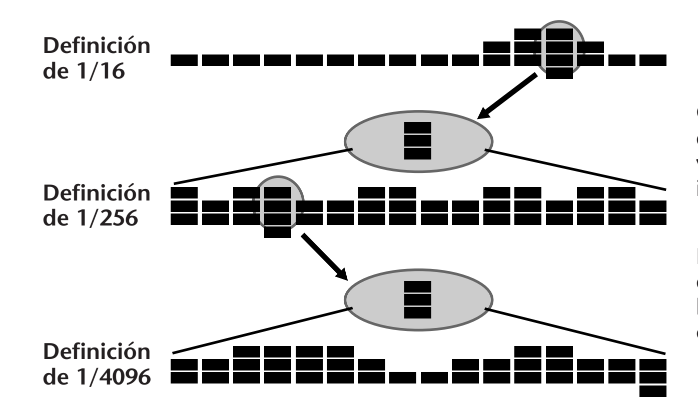
6 *Salga del modo de muestreo.*

Presione el botón RECORD (DIGITAL SAMPLING) otra vez. Los nuevos ajustes del bucle y del punto final se almacenan automáticamente, y se activan cada vez que seleccione la voz muestreada (N.° 284).

Para editar otras muestras en la voz, simplemente repita toda la operación anterior.

Notas sobre los ajustes de la definición

El ajuste grueso (1/16) visualiza la muestra grabada entera. Los ajustes intermedio (1/256) y fino (1/4096) son como microscopios de 16 aumentos sucesivos que le permiten efectuar el zoom en un bloque deseado, para que pueda ajustar con precisión el punto final.

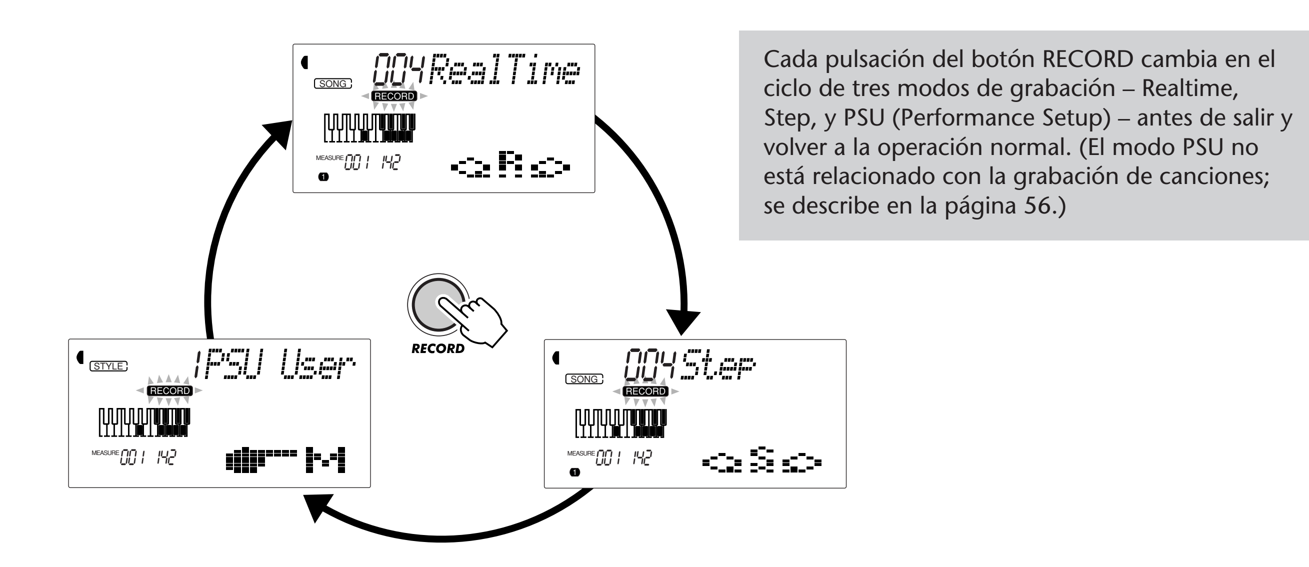


Cada bloque del modo grueso se divide hasta en 16 bloques y se visualiza como tal en la definición intermedia.

De forma semejante, cada bloque del modo intermedio se divide hasta en 16 bloques y se visualiza como tal en la definición fina.

GRABACIÓN DE CANCIONES

El DJX está provisto de características de grabación potentes y fáciles de utilizar que le permitirán grabar sus interpretaciones en el teclado, empleando hasta seis pistas separadas, y crear sus propias composiciones completamente orquestadas. Pueden grabarse y almacenarse hasta tres canciones de usuario. Hay dos modos de grabación: Tiempo real y por pasos.



Cada pulsación del botón RECORD cambia en el ciclo de tres modos de grabación – Realtime, Step, y PSU (Performance Setup) – antes de salir y volver a la operación normal. (El modo PSU no está relacionado con la grabación de canciones; se describe en la página 56.)

La grabación en tiempo real es similar al empleo de una grabadora de cintas; lo que usted toca en el teclado se graba en tiempo real al mismo tiempo que toca. Además, cuando graba otras partes en otras pistas, puede escuchar las partes previamente grabadas a medida que graba las nuevas.

La grabación por pasos le permite introducir notas individualmente. Como tal, es muy similar a la escritura de las notas en un pentagrama; cada nota se introduce una por una.

Cada método tiene sus propias ventajas y aplicaciones. La grabación por pasos es excelente para precisión y para introducir notas cuya situación, valor rítmico, y velocidad son fijos o consistentes, como por ejemplo partes de batería individual en un patrón rítmico, o notas sencillas en una parte de bajo sincopado. Le proporciona también un control preciso de las grabaciones de pasajes rápidos o complicados que serían difíciles o imposibles de grabar en tiempo real. Por otro lado, la grabación en tiempo real es la mejor para plasmar la "emoción" natural de una interpretación, porque le permite grabar a medida que toca y escucha simultáneamente lo que está grabando.

El método a utilizar dependerá en parte del tipo de música que desee crear y en parte de sus propias preferencias personales. Podrá incluso utilizar los dos método en tándem. Por ejemplo, podrá grabar una guía de canción básica en la pista 1 en tiempo real (Realtime), y emplear luego la grabación por pasos (Step) para grabar las partes de "precisión" en otras pistas (y quizás incluso volver a grabar la pista 1, una vez todas las otras partes estén ya colocadas). O, podrá programar ritmos y patrones básicos primero con la grabación por pasos, y emplear luego la grabación en tiempo real para añadir melodías y embellecimientos.

NOTA

Recuerde que todas las operaciones de grabación "Reemplazan" los datos. Es decir, si usted grabar en una pita en la que ya hay datos grabados, todos los datos existentes en la pista se borrarán al grabar los nuevos datos.

GRABACIÓN DE UNA CANCIÓN DE USUARIO – GRABACIÓN EN TIEMPO REAL

VÍA ▶▶▶▶ ▶RÁPIDA

1 ***Efectúe todos los ajustes deseados del DJX.***
2 ***Seleccione el modo de grabación en tiempo real.*** *(Presione el botón RECORD.)*
3 ***Seleccione una canción de usuario para la grabación*** *(con el teclado numérico).*
4 ***Seleccione un número de pista*** *(con los botones SONG MEMORY).*
5 ***Inicie la grabación*** *(tocando el teclado o presionando el botón START/STOP).*
6 ***Detenga la grabación*** *(cuando haya terminado, presione el botón START/STOP).*
7 ***Escuche su nueva grabación*** *(presionando el botón START/STOP).*
8 ***Grabe las otras pistas como desee.*** *(Repita los pasos 4 al 7 anteriores.)*
9 ***Salga del modo de grabación.*** *(Presione el botón RECORD.)*

Datos que pueden grabarse en las pistas normales (melodía):

• Activación/desactivación de notas
• Velocidad
• Ajustes de voz Main (número de voz*, volumen*, Octava, efecto panorámico*, nivel de transmisión de reverberación, nivel de transmisión de coros, nivel de transmisión de DSP)
• Ajustes de voz Dual (número de voz*, volumen*, octava, efecto panorámico*, nivel de transmisión de reverberación, nivel de transmisión de coros, nivel de transmisión de DSP)
• Activación/desactivación de reverberación, tipo de reverberación*
• Activación/desactivación de coros, tipo de coros*
• Activación/desactivación de DSP, tipo de DSP*
• Activación/desactivación de arpegiador, tipo de arpegiador*, velocidad de arpegiador*
• Activación/desactivación de sostenido
• BPM (Tempo)*, signatura del tiempo* (si no están estos datos en la pista de acordes)

Datos que pueden grabarse en la pista de acordes:

• Número de estilo*
• Cambios y sincronización de acordes
• Cambios de secciones (Lead In, Beat A/B, etc.) y temporización
• Volumen del patrón*
• BPM (Tempo), signatura del tiempo*

** Estos ajustes sólo pueden grabarse al principio de una canción; los otros ajustes pueden cambiarse a mitad de una canción.*

1 *Efectúe todos los ajustes del DJX deseados.*

Antes de iniciar en realidad la grabación, deberá hacer diversos ajustes para la canción, tales como la selección de un estilo, ajuste del tempo, y selección de una voz. (Vea las páginas 44, 41, y 24.)

Al seleccionar un estilo podrá emplear las sofisticadas características del patrón como parte de su canción. De este modo, podrá tocar simplemente los acordes, y el DJX creará automáticamente el patrón apropiado. (Para más información sobre el patrón, vea la página 44.)

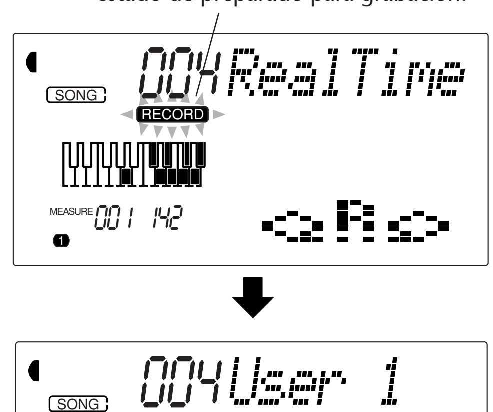
Si lo desea, podrá efectuar también otros ajustes. Consulte la lista anterior para ver los ajustes que pueden grabarse en una canción.

2 Seleccione el modo de grabación en tiempo real.

Presione el botón RECORD, repetidamente si es necesario, hasta que aparezca "RealTime" en la parte superior del visualizador.

La indicación RECORD parpadea brevemente, y luego queda encendida para indicar el estado de preparado para grabación.

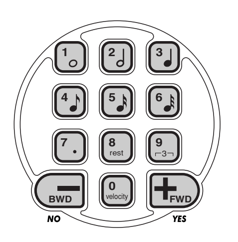




> **NOTA**
> *Los métodos de grabación Realtime y Step pueden mezclarse en la misma canción, pero no en la misma pista.*

3 Seleccione una canción de usuario para grabación.

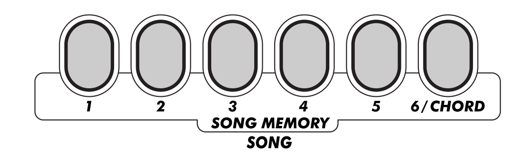
Emplee el teclado numérico para seleccionar la canción deseada: User 1 (004), User 2 (005), o User 3 (006).

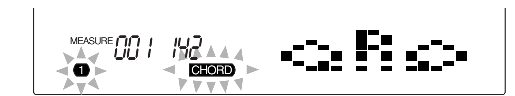


Pueden seleccionarse otros números de canción del mismo modo que las voces (vea la página 25). Podrá emplear el teclado numérico para introducir directamente el número de canción, emplear las teclas +/- para subir o bajar por las canciones, o presionar el botón SONG para avanzar por los números de canción.

4 Seleccione un número de pista.

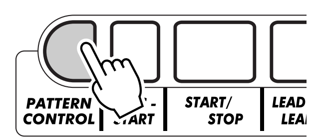
Presione el botón SONG MEMORY correspondiente a la pista deseada. (Este paso es opcional; el DJX selecciona automáticamente la primera pista disponible. Cuando no hay datos de canción, se selecciona automáticamente la pista 1.)

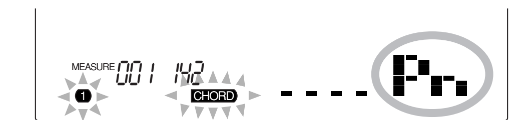




Grabación en la pista de acordes

Se incorpora una pista de acordes especial para grabar datos de patrón. Se graban automáticamente en la pista de acordes (pista 6). Para seleccionar la pista de acordes y activar el control de patrón, presione el botón PATTERN CONTROL.





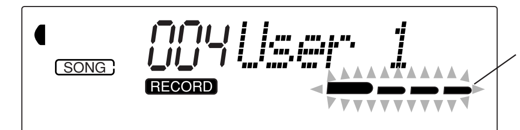
También podrá grabar simultáneamente una de las pistas de melodía (1-5) y la pista de acordes (6).

NOTA Si el control de patrón ya se ha activado antes de introducir el modo de grabación, la pista de acordes se seleccionará automáticamente.

5 Inicie la grabación.

Cuando la indicación "RECORD" deja de parpadear y empiezan a parpadear las barras del tiempo y el número de pista, podrá empezar la grabación simplemente tocando el teclado (o presionando el botón START/STOP).

NOTA Esta función también puede controlarse con un interruptor de pedal conectado. Vea la página 21.)

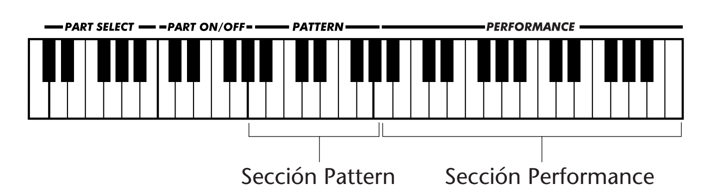


Indica el estado de preparado para grabación. Las barras parpadeantes del tiempo indican que el inicio sincronizado (Sync-Start) está activado.

Si desea ensayar su parte antes de grabarla, presione el botón SYNC-START para desactivar el inicio sincronizado. Después de haber realizado el ensayo, presione otra vez el botón SYNC-START para volver de nuevo al estado anterior.

Cuando grabe la pista de acordes

Con el inicio sincronizado activado, toque el primer acorde de la canción en la sección del patrón del teclado. El patrón se inicia automáticamente y puede seguir grabando, tocando otros acordes en sincronización con el patrón.



Si desea cancelar la grabación en este momento, presione de nuevo el botón RECORD.



6 Detenga a grabación.

Después de haber terminado de tocar la parte, presione el botón START/STOP.

7 Escuche su nueva grabación.

Para reproducir la canción desde el principio, presione simplemente otra vez el botón START/STOP. La reproducción se detiene automáticamente al finalizar la canción o cuando se presiona de nuevo el botón START/STOP.



8 Grabe las otras pistas como desee.

Para hacerlo, repita simplemente los pasos 4 al 7 anteriores. Asegúrese de que cuando presione el botón SONG MEMORY correspondiente a la pista deseada, el número de pista parpadeará en el visualizador.



9 Salga del modo de grabación.

Presione el botón RECORD.

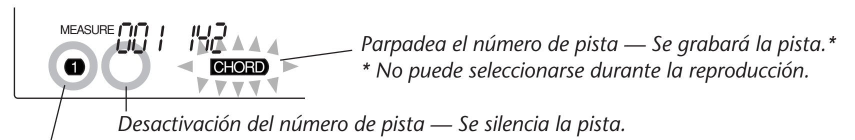


Operaciones adicionales

Silenciamiento de pistas durante la reproducción

Mientras la grabación está habilitada, podrá silenciar selectivamente distintas pistas. Esto es útil para cuando se desean oír con claridad ciertas pistas, sin oír las otras, durante la grabación. El silenciamiento también puede realizarse "sobre la marcha" durante la reproducción. Para emplear el silenciamiento, presione el botón SONG MEMORY correspondiente, repetidamente si es necesario, hasta que se apague el número de pista deseada en la visualización.

Cada presión del botón SONG MEMORY (cuando la reproducción está parada) pasa por un ciclo de los ajustes siguientes:



Para volver a grabar una pista

Si ha cometido un error y desea volver a grabar una pista:

Presione el botón SONG MEMORY correspondiente, repetidamente si es necesario, hasta que parpadee el número de pista deseado en el visualizador (indicando el estado de preparado para grabación para tal pista). Puesto que al hacerlo se desactiva el inicio sincronizado, presione el botón SYNC-START para activar de nuevo el inicio sincronizado, e inicie entonces la grabación (como se ha explicado en el paso 5 anterior).

Alternativamente, presione simplemente el botón START/STOP para iniciar la grabación.

Borrado de una sola pista

Emplee esta operación para borrar una sola pista de melodía sin borrar toda la canción (en la operación de borrado de canción, página 91). (Esto sólo puede emplearse en una pista de melodía.)

1) *Presione el botón RECORD.*

2) *Seleccione la pista deseada (con el botón SONG MEMORY correspondiente).*

3) *Presione una vez el botón START/STOP para iniciar la grabación, y presiónelo otra vez para detenerla (sin tocar ninguna tecla).*

De este modo se borran los datos anteriores y se crea una pista en blanco.

GRABACIÓN DE UNA CANCIÓN DE USUARIO – GRABACIÓN POR PASOS

VÍA ▸▸▸▸ ▸RÁPIDA

1. ***Efectúe todos los ajustes deseados del DJX.***
2. ***Seleccione el modo de grabación por pasos. (Presione el botón RECORD.)***
3. ***Seleccione una canción de usuario para la grabación (con el teclado numérico).***
4. ***Seleccione un número de pista (con los botones SONG MEMORY).***
5. ***Inicie la grabación. (Introduzca las notas y los silencios individualmente; vea la página 86.)***
6. ***Escuche su nueva grabación (presionando el botón START/STOP).***
7. ***Grabe las otras pistas como desee. (Repita los pasos 4 al 6 anteriores.)***
8. ***Salga del modo de grabación. (Presione el botón RECORD.)***

Datos que pueden grabarse en las pistas normales (melodía):

- Activación/desactivación de notas
- Velocidad**
- Ajustes de voz Main (número de voz*, volumen*, Octava, efecto panorámico*, nivel de transmisión de reverberación*, nivel de transmisión de coros*, nivel de transmisión de DSP*)
- Ajustes de voz Dual (número de voz*, volumen*, octava, efecto panorámico*, nivel de transmisión de reverberación*, nivel de transmisión de coros*, nivel de transmisión de DSP*)
- Activación/desactivación de reverberación, tipo de reverberación*
- Activación/desactivación de coros, tipo de coros*
- Activación/desactivación de DSP, tipo de DSP*
- BPM (Tempo)*, signatura del tiempo* (si no están estos datos en la pista de acordes)

Datos que pueden grabarse en la pista de acordes:

- Número de estilo*
- Cambios y sincronización de acordes
- Cambios de secciones (Lead In, Beat A/B, etc.)
- Volumen del patrón*
- BPM (Tempo), signatura del tiempo*

** Estos ajustes sólo pueden grabarse al principio de una canción; los otros ajustes pueden cambiarse a mitad de una canción.*
*** Todas las notas se introducen a la misma velocidad; sin embargo, esto puede cambiarse de varias formas con la función de curva de velocidad (página 90).*

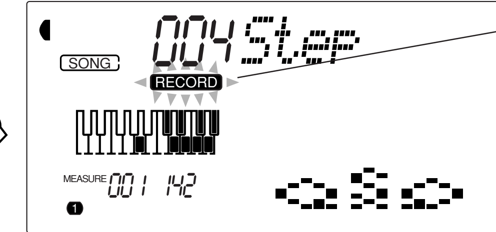
1 Efectúe todos los ajustes del DJX deseados.

Esta operación es la misma que la de la grabación en tiempo real (página 81).

2 Seleccione el modo de grabación por pasos.

Presione el botón RECORD, repetidamente si es necesario, hasta que aparezca “Step” en la parte superior del visualizador.





La indicación RECORD parpadea brevemente, y luego queda encendida para indicar el estado de preparado para grabación.

NOTA
Los métodos de grabación Realtime y Step pueden mezclarse en la misma canción, pero no en la misma pista.

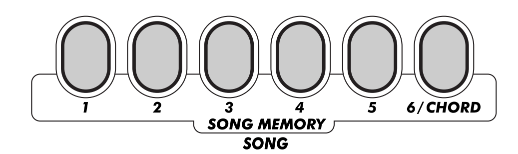
3 Seleccione una canción de usuario para grabación.

Esta operación es la misma que la de la grabación en tiempo real (página 82).



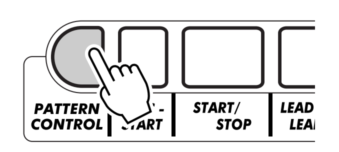
4 Seleccione un número de pista.

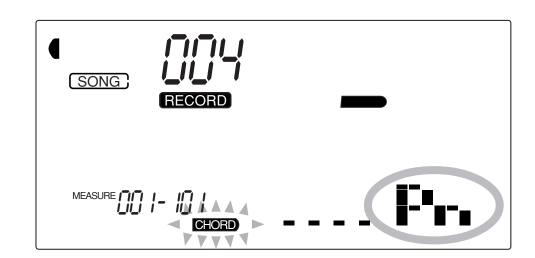
Presione el botón SONG MEMORY correspondiente a la pista deseada. (Este paso es opcional; el DJX selecciona automáticamente la primera pista disponible. Cuando no hay datos de canción, se selecciona automáticamente la pista 1.)



Grabación en la pista de acordes

Se incorpora una pista de acordes especial para grabar datos de patrón. Se graban automáticamente en la pista de acordes (pista 6). Para seleccionar la pista de acordes y activar el control de patrón, presione el botón PATTERN CONTROL.





> **NOTA**
> - *A diferencia de la grabación en tiempo real, la grabación por pasos sólo le permite grabar una pista cada vez; la pista de acordes no puede grabarse simultáneamente con otra pista.*
> - *Si el control de patrón ya se ha activado antes de introducir el modo de grabación, la pista de acordes se seleccionará automáticamente.*



5 Inicie la grabación.

Cuando la indicación RECORD deja de parpadear y empieza a parpadear el número de pista, podrá empezar la grabación. Grabe cada nota (o acorde) y silencio individualmente, como se describe a continuación:

Grabación de notas

1) Seleccione la posición deseada en la canción (compás/tiempo) con los botones +/-. (Cada presión del botón avanza o retrocede un tiempo).

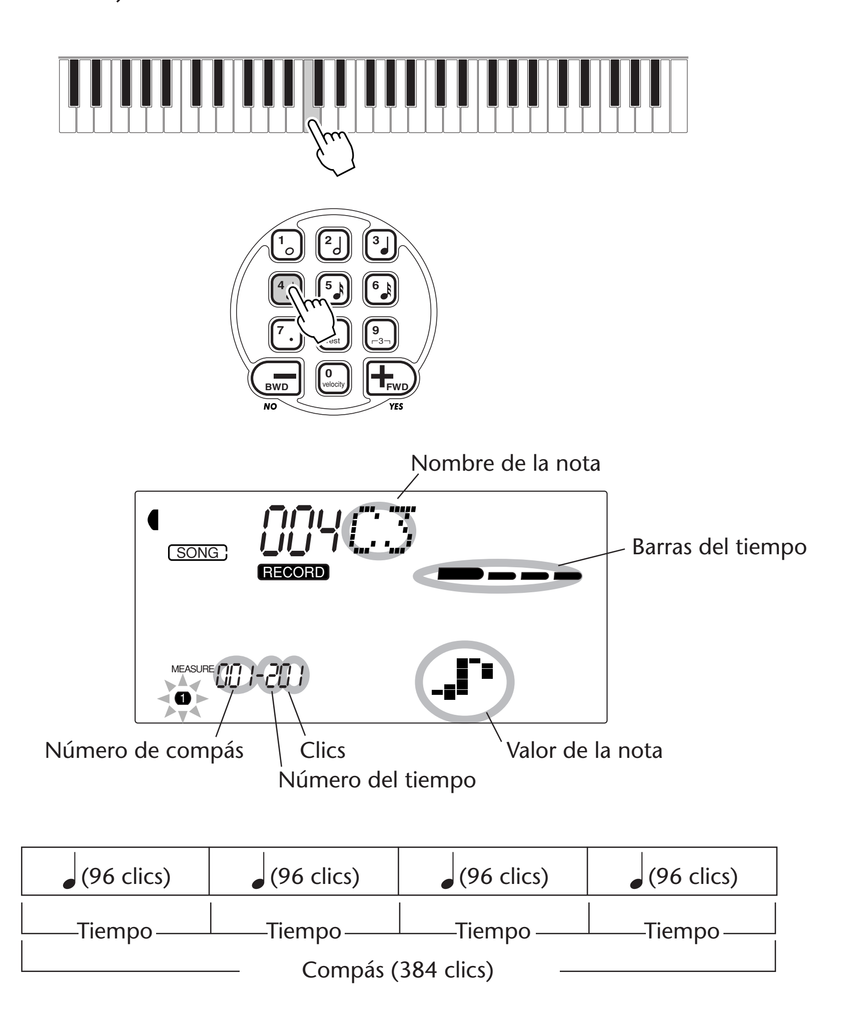
2) Toque la tecla o teclas deseadas. (El nombre de la nota se muestra en la parte superior del visualizador.)

Cuando grabe acordes en la pista de acordes, asegúrese de que el control de patrón esté activado, y toque entonces el acorde deseado en la sección PATTERN del teclado.

> **NOTA**
> *Puede grabarse más de una nota al mismo tiempo; sin embargo, sólo aparece en el visualizador la última nota pulsada.*

3) Seleccione el valor de la nota (tiempo) con el teclado numérico. (El valor de la nota se muestra con un icono en el visualizador.)

Por ejemplo, toque la C intermedia (C3), y presione entonces el botón "4" (nota corchea).



Las barras del tiempo también indican la posición de grabación actual (como el tiempo del compás).

La nota se introduce automáticamente y la grabación por pasos se mueve a la siguiente posición disponible. Por ejemplo, si se introduce una nota redonda en principio del compás 1, la posición siguiente será al principio del compás 2.

Como ya hemos mencionado arriba, podrá emplear las teclas +/- para desplazarse hacia delante y atrás por la pista. Cuando se ha grabado material, estos pasos hacen sonar cada nota de forma sucesiva.

SUGERENCIAS IMPORTANTES

Operaciones adicionales

Grabación de acordes y secciones en la pista de acordes :

1) *Toque un acorde en la sección PATTERN del teclado. (El nombre del acorde aparecerá en el visualizador.)*



Introduzca los acordes de la forma normal, como notas sencillas o acordes enteros. (Vea la página 50.)

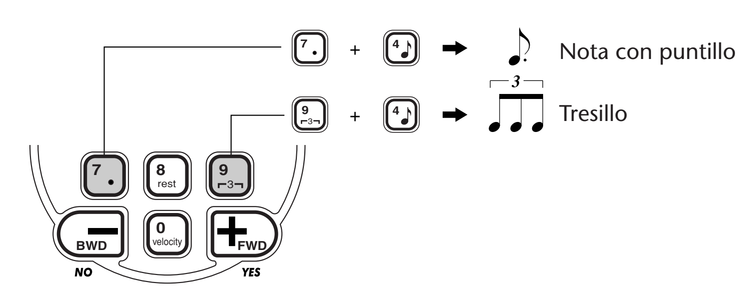
2) *Seleccione una sección presionando el botón correspondiente. Cuando se selecciona una sección Lead In o Lead Out, la duración es fija, y no es necesario introducirla en el paso 3 siguiente.*

3) *Seleccione el valor de la nota (tiempo) con el teclado numérico.*

4) *Introduzca acordes adicionales repitiendo los pasos 1 - 3 anteriores. (La selección de una sección en el paso 2 es opcional.)*

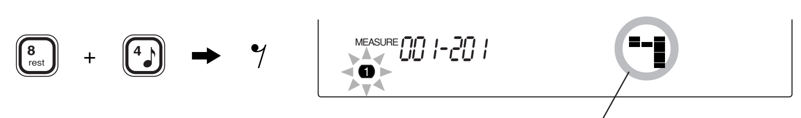
Grabación de tresillos y de notas con puntillo:

1) *En la posición deseada, presione el botón del teclado numérico correspondiente ("7" para puntillo o "9" para tresillos).*
2) *Presione el botón del teclado numérico para el valor de la nota deseada.*



Grabación de silencios:

1) *Seleccione la posición deseada en la canción con los botones +/-.*
2) *Presione el botón"8" (silencio) del teclado numérico.*
3) *Si desea grabar un silencio con puntillo o un tresillo de silencios, presione el botón apropiado del teclado numérico ("7" para puntillo o "9" para tresillos).*
4) *Presione el botón del teclado numérico (1 – 6) correspondiente al valor del silencio deseado. (El valor del silencio especificado aparece como un icono en el visualizador.)*



Icono del valor del silencio (silencio de corchea)

5) *Después de haber grabado el valor(es) de silencio deseado, grabe la nota siguiente.*

NOTA

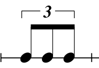
- *La sección Lead In sólo puede grabarse al principio de una canción.*
- *Cuando se selecciona una sección Lead Out, no pueden grabarse notas adicionales.*

NOTA

Los tresillos son tres notas dentro de un mismo tiempo; en otras palabras, un tiempo se divide en tres unidades iguales. Cada nota (o silencio) de un tresillo debe introducirse por separado.



Dos corcheas (dentro de un tiempo de negra).



Tresillos de tres corcheas (dentro de un tiempo de negra).

NOTA

Las notas con puntillo extienden la duración de la nota en la mitad de la misma, es decir, la duración de una corchea con puntillo es de una corchea más una semicorchea.



SUGERENCIA

Si desea introducir dos o más tiempos seguidos de silencio, podrá emplear simplemente el botón + para avanzar por la pista (para tantos tiempos como desee). De este modo no será necesario introducir los silenciosos cuando haya varios tiempos o compases de silencio ente notas.

6 *Escuche su nueva grabación.*

Podrá escuchar toda la pista de grabación por pasos en cualquier momento presionando el botón START/STOP. La pista en la que esté trabajando se reproducirá (hasta que se pare), y retornará a la grabación Step en la posición siguiente.

Recuerde que de este modo sólo se reproduce la pista seleccionada. Para escuchar todas las pistas de la canción, salga de la grabación por pasos Step Rec) (presione el botón RECORD), y presione luego el botón START/STOP para iniciar la reproducción de la canción.



7 *Grabe las otras pistas como desee.*

Para ello, simplemente repita los pasos 4 al 6 anteriores. Asegúrese de que cuando presiona el botón SONG MEMORY correspondiente a la pista deseada, el número de pista parpadee en el visualizador.



8 *Salga del modo de grabación.*

Esta operación es la misma que la del paso 9 de la grabación en tiempo real (página 84).

Reemplazo de una nota o de un silencio

Si desea cambiar una nota o un silencio que acaba de grabar, podrá efectuar el reemplazo con facilidad. Para hacerlo:

1) Seleccione la posición deseada en la canción con los botones +/-.
2) Presione la nota nueva en el teclado (o el botón del valor del silencio apropiado en el teclado numérico).
3) Introduzca el valor de la nota nueva en el teclado numérico. (Introduzca la nota con puntillo o tresillo primero, si así lo desea.)
4) Cuando aparezca la indicación "Delete?", presione el botón +. Para cancelar esta operación, presione el botón -.

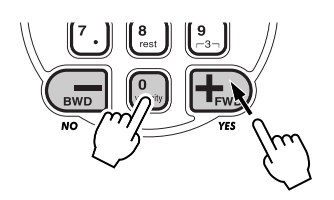
CUIDADO

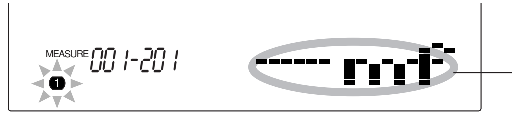
Esta operación borra todas las notas previamente grabadas que siguen a la nota que se reemplaza. Asegúrese de que realmente desea borrar todas las notas subsiguientes antes de efectuar el reemplazo de la nota o silencio deseados.

Introducción de curvas de velocidad

En la grabación por pasos (Step), todas las notas se graban a la misma velocidad o volumen. Para que una pista grabada por pasos suene de forma más natural o para crear ciertos cambios dinámicos en la pista, emplee la función Velocity Curve (curva de velocidad).

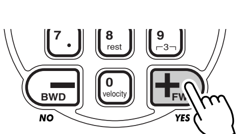
1) Seleccione la primer anota que debe quedar afectada por Velocity Curve (empleando los botones +/- del teclado numérico). Se transformará la velocidad de todas las notas que le siguen.
2) Mientras presiona el botón VELOCITY (“0” en el teclado numérico) presione simultáneamente + o – para seleccionar la curva Velocity Curve deseada.





La Velocity Curve selecciona-da aparecerá como un icono en el visualizador.

3) Cuando aparezca la indicación “Change?”, presione el botón + (“YES”) para introducir realmente la curva de Velocity Curve selecciona-da, o presione el botón – para cancelar la operación.



SUGERENCIAS IMPORTANTES

Podrá especificar una Velocity Curve a mitad de una pista ANTES de grabar las notas que afectarán la curva. Para hacerlo, seleccione la última nota de la pista (empleando los botones +/-), e introduzca entonces la Velocity Curve deseada. En este caso, la Velocity Curve NO se aplicará a la última nota, sino que afectará a todas las notas subsiguientemente introducidas.

Gráfica de curvas de velocidad

Visualización	Tipo/descripción
	Mezzoforte Ajusta todas las notas subsiguientes a un valor de velocidad de 80.
	Forte Ajusta todas las notas subsiguientes a un valor de velocidad de 100.
	Fortissimo Ajusta todas las notas subsiguientes a un valor de velocidad de 120.
	Mezzopiano Ajusta todas las notas subsiguientes a un valor de velocidad de 60.
	Piano Ajusta todas las notas subsiguientes a un valor de velocidad de 40.
	Pianissimo Ajusta todas las notas subsiguientes a un valor de velocidad de 20.
	Crescendo 1 Crea un crescendo de dos compases, empezando a la velocidad actual en la nota seleccionada y terminando a un incremento de velocidad de 40.
	Crescendo 2 Crea un crescendo de dos compases, empezando a la velocidad actual en la nota seleccionada y terminando a un incremento de velocidad de 20.
	Crescendo 3 Crea un crescendo de dos compases, empezando a la velocidad actual en la nota seleccionada y terminando a un incremento de velocidad de 10.

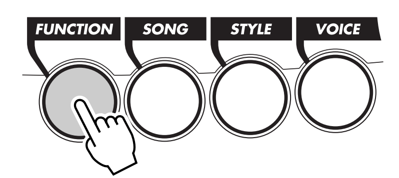
Visualización	Tipo/descripción
	Diminuendo 1 Crea un diminuendo de dos compases, empezando a la velocidad actual en la nota seleccionada y terminando a una reducción de velocidad de 40.
	Diminuendo 2 Crea un diminuendo de dos compases, empezando a la velocidad actual en la nota seleccionada y terminando a una reducción de velocidad de 20.
	Diminuendo 3 Crea un diminuendo de dos compases, empezando a la velocidad actual en la nota seleccionada y terminando a una reducción de velocidad de 10.
	Acento 1 Incrementa la velocidad de las notas al principio (primer tiempo) de todos los compases en 30. (El icono visualizado representa dos compases.)
	Acento 2 Incrementa la velocidad de las notas al principio y a mitad de todos los compases en 30. (El icono visualizado representa dos compases.)
	Onda triangular Incrementa y reduce alternada y gradualmente la velocidad en 30 en el patrón de una onda triangular. La onda se repite cada dos compases en toda la pista. (El icono visualizado representa dos compases.)
	Onda cuadrada Incrementa y reduce alternada y súbitamente la velocidad en 30 en el patrón de una onda cuadrada. La onda se repite cada dos compases en toda la pista. (El icono visualizado representa dos compases.)

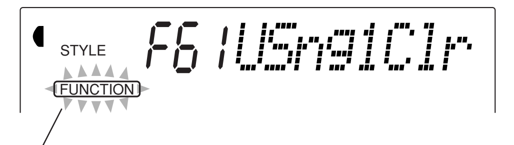
BORRADO DE UNA CANCIÓN

La operación de borrado de canciones (Song Clear) (de los parámetros Function) borra por completo todos los datos grabados en todas las pistas de una canción de usuario seleccionada. Emplee esta operación sólo cuando esté seguro que desea borrar una canción para grabar otra nueva.

1 *Seleccione el modo Function.*

Presione el botón FUNCTION.





Parpadea para indicar que el parámetro de Function puede seleccionarse.

2 *Seleccione el parámetro de Function (61 a 63) correspondiente a la canción que desee borrar.*

Mientras la indicación "FUNCTION" esté parpadeando, emplee el teclado numérico para seleccionar el número del parámetro de Function deseado:

- *61 – Borrado de canción N.° 1 ("F61 USng1Clr")*
- *62 – Borrado de canción N.° 2 ("F62 USng2Clr")*
- *63 – Borrado de canción N.° 3 ("F63 USng3Clr")*

NOTA

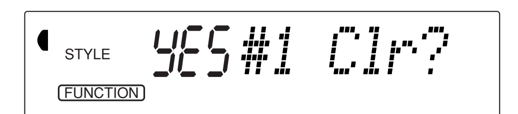
Estos números de parámetros pueden seleccionarse del mismo modo que las voces (vea la página 25). Podrá emplear el teclado numérico para introducir directamente el número, emplear las teclas +/- para subir o bajar por los parámetros, o presionar el botón FUNCTION para avanzar por los números de parámetro.

IMPORTANTE

Puesto que la indicación "FUNCTION" parpadea sólo durante un par de segundos, deberá asegurarse de seleccionar el parámetro con rapidez después de paso 1 de arriba.

3 *Inicie la operación de borrado de la canción.*

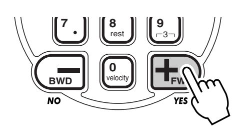
Después de que la indicación "FUNCTION" deje de parpadear y aparezca la indicación "Clr?", presione el botón + para iniciar la operación de borrado de la canción.



4 *Cuando aparezca la indicación de confirmación "Sure?", borre la canción seleccionada.*

Presione + para llevar acabo la operación de borrado de la canción correspondiente, o presione – para cancelar la operación y volver al paso 3.





Pasa salir de la operación de borrado de canciones, presione uno de los otros botones de modo: SONG, STYLE, o VOICE.

FUNCIONES MIDI

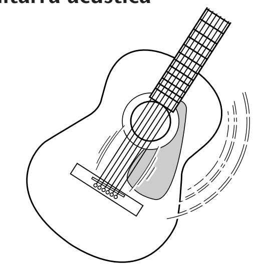
**Aunque el DJX es ya de por sí muy versátil y potente, también puede utilizarse de forma eficaz en cualquier arreglo MIDI.
El DJX es compatible con MIDI, y está provisto de terminales MIDI IN y OUT y ofrece una amplia variedad de controles relacionados con MIDI. Empleando las funciones MIDI podrá ampliar sus posibilidades musicales. Esta sección explica lo que es MIDI y lo que puede hacer, así como cómo puede emplear usted MIDI en su DJX.**

IMPORTANTE *Las funciones MIDI no pueden utilizarse en el modo Song.*

¿QUÉ ES MIDI?

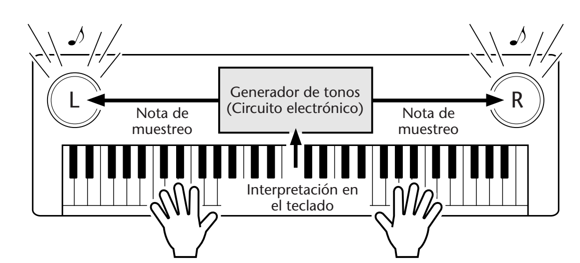
Sin duda alguna, usted habrá oído hablar de “instrumentos acústicos” y de “instrumentos digitales”. En la actualidad, estas son las dos categorías principales de instrumentos. Tomemos un piano acústico y una guitarra clásica como representantes de instrumentos acústicos. Son fáciles de entender. Con el piano, usted pulsa una tecla, y un martillito de dentro golpea ciertas cuerdas y toca una nota. Con la guitarra, usted acciona directamente una cuerda y suena la nota. ¿Pero, cómo tocan las notas los instrumentos digitales?.

Producción de notas con una guitarra acústica



Accione una cuerda y resuena la caja produciendo el sonido.

Producción de notas con un instrumento digital



En base a la información de interpretación desde el teclado, se reproduce una nota de muestreo almacenada en el generador de tonos y se oye por los altavoces.

Como se muestra en la ilustración de arriba, en un instrumento electrónico, la nota de muestreo (nota previamente grabada) almacenada en la sección del generador de tonos (circuito electrónico), se reproduce en base a la información recibida desde el teclado. ¿Entonces, cuál es la información desde el teclado que forma las bases para la producción de la nota?

Por ejemplo, supongamos que usted toca una nota negra “C” empleando el sonido de piano de cola en el teclado del DJX. A diferencia de un instrumento acústico que emite una nota resonada, el instrumento electrónico emite la información del teclado, como por ejemplo “con qué voz”, “con qué tecla”, “con cuánta fuerza”, “cuándo se pulsó”, y “cuándo se soltó”. Entonces, cada pieza de información se cambia a un valor numérico y se emite al generador de tonos. Empleando estos números como base, el generador de tonos reproduce la nota de muestreo almacenada.

Ejemplo de la información del teclado

Número de voz (con qué voz)	156 (grand piano)
Número de nota (con qué tecla)	60 (C3)
Activación de nota (cuándo se pulsó) y desactivación de nota (cuándo se soltó)	Temporización expresada numéricamente (nota negra)
Velocidad (con cuánta fuerza)	120 (fuerte)

MIDI sin las siglas inglesas de interfaz digital para instrumentos musicales, que permite la comunicación entre instrumentos musicales electrónicos transmitiendo y recibiendo datos de notas, cambio de control, cambio de programa y otros tipos de datos o mensajes MIDI.
El DJX puede controlar un dispositivo MIDI transmitiendo los datos relacionados con las notas y diversos tipos de datos de controlador. El DJX puede controlarse con mensajes MIDI de entrada que determinan automáticamente el modo del generador de tonos, seleccionan los canales MIDI, las voces y los efectos, cambian los valores de los parámetros y, naturalmente, reproducen las voces especificadas para las diversas partes.

Los mensajes MIDI pueden dividirse en dos grupos: Mensajes de canales y mensajes del sistema. A continuación se da una explicación de los diversos tipos de mensajes MIDI que el DJX puede recibir/transmitir.

● Mensajes de canal

El DJX es un instrumento electrónico que puede manipular 16 canales. Esto normalmente se expresa como “que puede reproducir 16 instrumentos al mismo tiempo”. Los mensajes de canal transmiten información como por ejemplo de activación/desactivación de notas y cambio de programa, para cada uno de los 16 canales.

Nombre del mensaje	Operación del DJX/Ajuste del panel
Activación/desactivación de nota	Los mensajes que se generan cuando se toca el teclado. Cada mensaje incluye un número de nota específico que corresponde a la tecla pulsada, además de un valor de velocidad basado en la fuerza con la que se ha pulsado la tecla.
Cambio de programa	Número de voz (junto con los ajustes MSB/LSB de selección de banco correspondientes, si es necesario).
Cambio de control	Los mensajes que se emplean para cambiar algún aspecto del sonido (modulación, volumen, efecto panorámico, etc.)

● Mensajes del sistema

Son datos que se utilizan en común por todo el sistema MIDI. Los mensajes del sistema incluyen mensajes como los mensajes exclusivos, que transmiten datos que son exclusivos para cada fabricante de instrumentos, y mensajes en tiempo real, que controlan el dispositivo MIDI.

Nombre del mensaje	Operación del DJX/Ajuste del panel
Mensaje exclusivo	Ajustes de reverberación/coros/DSP, etc.
Mensaje en tiempo real	Ajuste del reloj Operación de inicio/parada

Los mensajes transmitidos/recibidos por el DJX se muestran en la gráfica de implementación MIDI en la página 114.

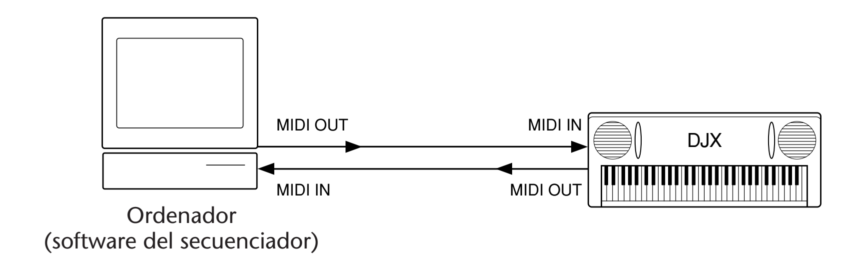
CONEXIÓN A UN ORDENADOR PERSONAL

Conectando los terminales MIDI de su DJX a un ordenador personal, podrá tener acceso a una amplia variedad de software musical.

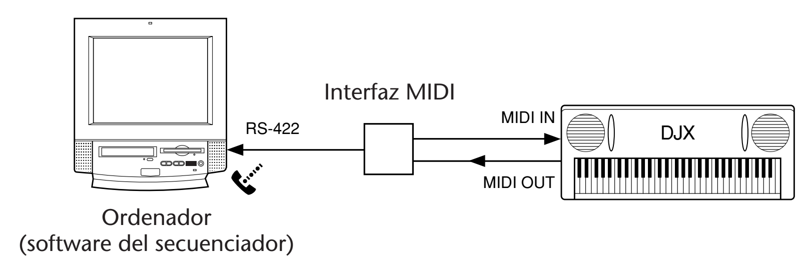
Cuando emplee un dispositivo de interfaz MIDI instalado en el ordenador personal, conecte los terminales MIDI del ordenador al DJX.

Emplee sólo cables MIDI especiales para conectar dispositivos MIDI.

● Conecte los terminales MIDI del DJX a los terminales MIDI del ordenador personal.

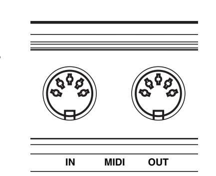


● Cuando emplee una interfaz MIDI con un ordenador de la serie Macintosh, conecte el terminal RS-422 del ordenador (módem o terminal de impresora) a la interfaz MIDI, como se muestra en el diagrama siguiente.



NOTA
Cuando emplee un ordenador de la serie Macintosh, ajuste el ajuste de reloj de la interfaz MIDI del software de aplicación de modo que corresponda con el ajuste de la interfaz MIDI que usted esté utilizando. Para más detalles, lea atentamente el manual de instrucciones del software que se proponga utilizar.

Terminales MIDI
Para poder intercambiar datos MIDI entre varios dispositivos, cada dispositivo debe estar conectado mediante un cable.
Los terminales MIDI del DJX están situados en el panel posterior.



MIDI IN .... Recibe datos MIDI desde otro dispositivo MIDI.

MIDI OUT .... Transmite la información del teclado del DJX como datos MIDI a otro dispositivo MIDI.

NOTA
- *Deberán emplearse cables MIDI (que se venden por separado) para la conexión con dispositivos MIDI. Están a la venta en las tiendas musicales, etc.*
- *No emplee nunca cables MIDI de más de 15 metros de longitud porque pueden captar ruido, lo cual puede causar errores de datos.*

PARÁMETROS DE FUNCIÓN – MIDI

Los parámetros de función(Function) proporcionan ajustes MIDI más detallados para el DJX. Estos ajustes incluyen:

- *Canal remoto*
- *Salida del teclado*
- *Salida de patrón*
- *Control local*
- *Reloj externo*
- *Transmisión de datos por lotes*
- *Transmisión de ajustes iniciales*
- *Transmisión de muestreo*

NOTA

The MIDI settings below are saved even when the power is turned off. However, MIDI settings are NOT included in the data saved to the User banks in the Performance Setup feature (page 56).

Selección y cambio de los parámetros de Function:
Presione el botón FUNCTION, y emplee entonces el teclado numérico para seleccionar el número de parámetro, Después de que "FUNCTION" haya dejado de parpadear, emplee el teclado numérico o los botones +/- para cambiar el ajuste. (Para más detalles, vea la página 18.)

Parámetros de función

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes
81	Canal remoto	RemoteCh	off, 01 - 16

Determina cómo se controla el DJX con un teclado MIDI "remoto" (externo).
Ajústelo a uno de los 16 canales (01 a 16) para emplear un teclado externo para controlar remotamente las funciones del DJX por el canal seleccionado. (Los otros 15 canales pueden utilizarse para operaciones de timbres múltiples.
Cuando se ajusta a "off", el DJX podrá emplearse como fuente de sonido de timbres múltiples con todos los 16 canales. El ajuste inicial es "off".

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes
82	Salida de teclado	KbdOut	on, off

Determina si los datos de interpretación del teclado del DJX se transmiten o no.
Cuando se ajusta a "off", las notas tocadas en el DJX no afectan (no se transmiten) al dispositivo MIDI conectado. Cuando se ajusta a "on", se transmiten los siguientes datos del teclado: Parte de la voz principal por el canal 1, parte de la voz de división por el canal 2, y parte de la voz dual por el canal 11. El ajuste inicial es "on".

NOTA

Si la salida de teclado y el control local (84 de abajo) se ajustan a "off", no sonará ni el dispositivo MIDI conectado ni el DJX cuando se toque el teclado.

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes
83	Salida de patrón	PtrnOut	on, off

Determina si los datos del patrón se transmiten a través de MIDI OUT o no.
Cuando se ajusta a "on", los datos del patrón se transmiten por los canales 3 a 10 (según se enumera abajo). El ajuste inicial es "off".

Canales de transmisión del patrón:

Canal 3	—	Hi-hat
Canal 4	—	Percussion
Canal 5	—	Bass
Canal 6	—	Phrase 1
Canal 7	—	Phrase 2
Canal 8	—	Phrase 3
Canal 9	—	Kick
Canal 10	—	Snare

SUGERENCIA

Podrá emplear la salida del patrón de varias formas. Una útil aplicación es la de reproducir todas o sólo las partes seleccionadas en un generador de tonos MIDI conectado. De este modo, podrá reforzar los sonidos del DJX añadiendo (o sustituyendo) los sonidos del generador de tonos. En otra aplicación, podrá grabar las partes individuales de cada canal en un secuenciador, y emplear las variadas características de edición del secuenciador para redisponer las partes del patrón.

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes
84	Control local	Local	on, off

Determina si el teclado se "conecta" a las voces internas del DJX.
Cuando se ajusta a "on", las voces responden a las notas tocadas desde el teclado. Cuando se ajusta a "off", las voces sólo responden a los datos MIDI de entrada (a través de MIDI IN). El ajuste inicial es "on". Si enruta MIDI OUT del DJX a un secuenciador y de nuevo a MIDI IN, podrá ajustarlo a "off" para evitar la "realimentación acústica" de MIDI.

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes
85	Reloj externo	ExtClock	on, off

Determina si las funciones de reproducción de estilos y canciones se controlan con el reloj interno del DJX (off) o por los datos de reloj MIDI de un secuenciador o computadora exteriores (on).
Deberá ajustarse a "on" cuando desea que la reproducción del estilo o canción siga al dispositivo externo (como pueda ser una máquina de ritmos o secuenciador). El ajuste inicial es "off".

NOTA
- *Cuando se ajusta a "on", la reproducción de estilos NO PUEDE controlarse desde los controles del panel del DJX.*
- *El reloj externo se ajusta automáticamente a "off" cuando se ha seleccionado el modo Song.*

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes
86	Transmisión de datos por lotes	BulkSend	

Le permite almacenar datos y ajustes importantes del DJX en otro dispositivo (como pueda ser un secuenciador, computadora, o archivador de datos MIDI).
Los ajustes almacenados son: Bancos 1 a 4 de ajustes de interpretación de usuario y canciones de usuario 1 a 3), que luego puede cargar en cualquier momento que sea necesario. Por ejemplo, podrá almacenar los datos en un disquete en una computadora o archivador de datos MIDI (como por ejemplo el Yamaha MDF3), y disponer de una capacidad ilimitada de almacenamiento para sus valiosos datos del DJX. (Para las instrucciones detalladas, la sección siguiente "Empleo de la transmisión de datos por lotes/transmisión de muestreos para almacenar los datos" en la página 97.)

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes
87	Transmisión de ajustes iniciales	InitSend	

Esta función le permite transmitir los ajustes iniciales del DJX a un secuenciador y grabarlos como parte de una canción.
De este modo asegura que cuando se reproduzca la canción, el DJX se reconfigure instantánea y automáticamente a los ajustes adecuados para la canción. (Para las instrucciones detalladas, la sección siguiente "Empleo de la transmisión de ajustes iniciales con un secuenciador" en la página 100.)

N.°	Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Margen/ajustes
88	Transmisión de muestreos	SmplSend	

Le permite almacenar todos los datos muestreados de usuario de la voz "muestreada" (N.° 184) en otro dispositivo (como pueda ser un secuenciador, computadora, o archivador de datos MIDI).
Es similar a la operación de transmisión de datos por lotes anterior, excepto que sólo almacena datos muestreados. (Para las instrucciones detalladas, la sección siguiente "Empleo de la transmisión de datos por lotes/transmisión de muestreos para almacenar los datos" en la página 97.)

EMPLEO DE LA TRANSMISIÓN DE DATOS POR LOTES/ TRANSMISIÓN DE MUESTREOS PARA ALMACENAR LOS DATOS

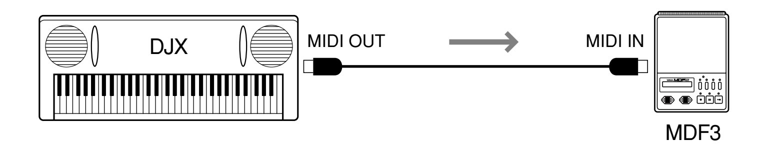
Los pasos de operación de estos dos funciones son idénticos. La función de transmisión de datos por lotes almacena el ajuste de interpretación de usuario y canción de usuario. La función de transmisión de muestras almacena sólo los datos muestreados de usuario (voz "muestreada", N.° 284).

Almacenamiento de datos por lotes/datos de muestreo

1 *Primero, ajuste el dispositivo MIDI conectado para grabar los datos.*

El procedimiento real puede ser algo distinto dependiendo del equipo y del software en particular que utilice. Por ejemplo, si emplea el archivador de datos MIDI Yamaha MDF3:

1) Efectúe las conexiones MIDI apropiadas.



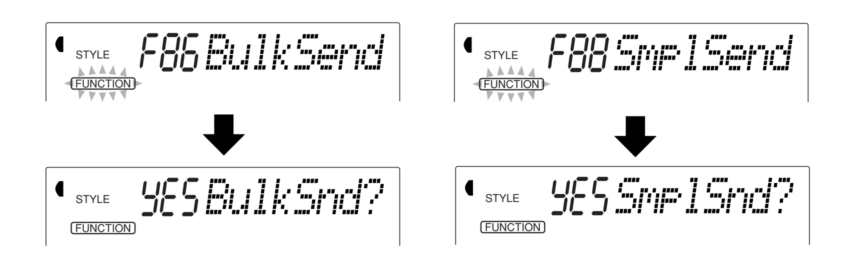
2) Ajuste el MDF3 para grabación de datos MIDI. (Consulte el manual de instrucciones del MDF3.)

2 *En el DJX, seleccione la función de transmisión de datos por lotes/transmisión de muestreos.*

Hágalo de la forma normal:

1) Presione el botón FUNCTION.

2) Seleccione el parámetro de Function deseado con el teclado numérico: N.° 86 para la transmisión de datos por lotes, o N.° 88 para la transmisión de muestreos.



3 *Cuando aparezca la indicación "BulkSnd?"/"SmplSnd?" de arriba, ajuste la operación al modo de reserva.*

Presione el botón + para iniciar la operación.

NOTA

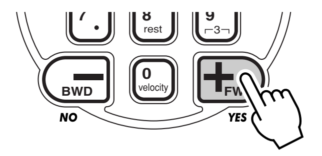
Las funciones de transmisión de datos por lotes/transmisión de muestreos no pueden utilizarse en las condiciones siguientes:
- *Mientras se reproduce un patrón*
- *En el modo Song*
- *En uno de los modos de grabación*
- *Mientras activa un ajuste de interpretación*
- *Mientras recibe datos por lotes/muestreos*

Si intenta realizar la función en una de las condiciones de arriba, "- - -" parecerá en el visualizador y los datos no se transmitirán.

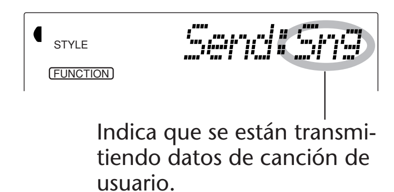
4 Cuando aparezca la indicación “Sure?”, inicie la transmisión de datos.

Presione el botón + para iniciar la transmisión de datos, o presione el botón – para cancelar la operación y volver al paso 3. Recuerde que esta operación puede tardar varios minutos en completarse.

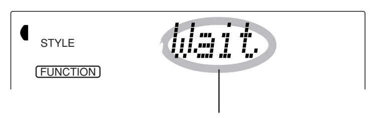




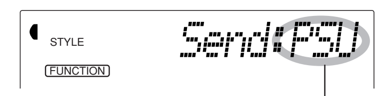
A medida que se transmiten los datos, el visualizador muestra las diversas etapas de la transmisión de datos hasta que se completa la operación.



Indica que se están transmitiendo datos de canción de usuario.

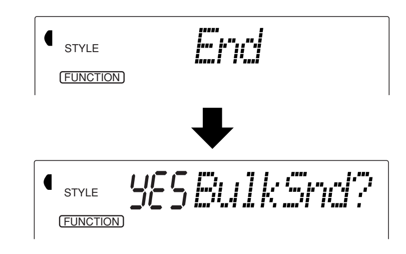


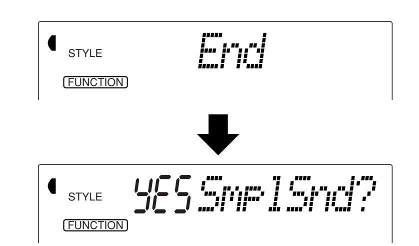
Indica que se están transmitiendo datos de muestreo.



Indica que se están transmitiendo datos de usuario de ajuste de interpretación.

Cuando se completa la operación, aparece la visualización siguiente:





5 Salga de la operación de transmisión de datos por lotes/transmisión de muestreos.

Para salida de la transmisión de datos por lotes/transmisión de muestreos, presione uno de los otros botones de modo: SONG, STYLE, o VOICE.

NOTA

La transmisión de datos por lotes/transmisión de muestreos puede cancelarse a mitad de operación presionando el botón -.

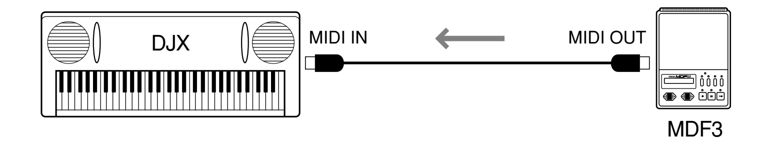
Carga de datos por lotes/datos de muestreos

Una vez haya almacenado los datos del DJX como se ha descrito arriba, podrá cargar los datos otra vez en el DJX con facilidad.

1 *Ajuste el dispositivo MIDI conectado para transmisión de los datos apropiados.*

El procedimiento real puede ser algo distinto dependiendo del equipo y del software en particular que utilice. Por ejemplo, si emplea el archivador de datos MIDI Yamaha MDF3:

1) Efectúe las conexiones MIDI apropiadas.



2) Inserte el disquete apropiado (que contenga los datos deseados) en el archivador de datos MIDI.

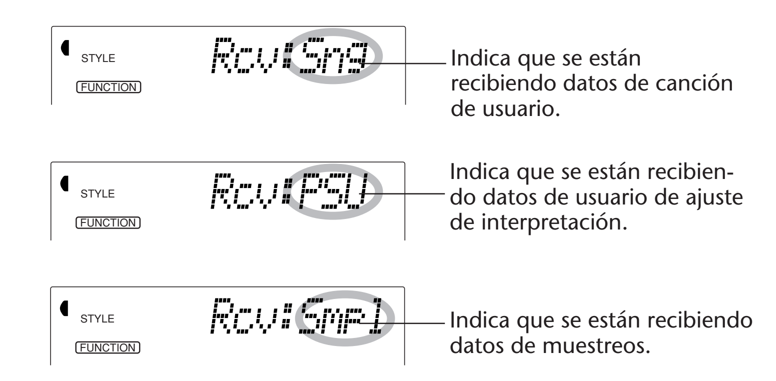
2 *Asegúrese de que el DJX esté ajustado al modo Style.*

Asegúrese de que el DJX NO esté ajustado al modo Song, y que no esté a mitad de una operación, como pueda ser de grabación o reproducción de una canción, reproducción del patrón, transmisión de datos en lotes, etc.

3 *Inicie la transmisión de datos desde el dispositivo MIDI conectado.*

Transmita los datos desde el dispositivo conectado. (Para más detalles, consulte el manual de instrucciones del dispositivo.)

El DJX recibe automáticamente los datos. A medida que se reciben los datos, el DJX puede indican las diversas etapas de recepción de datos hasta que se completa la operación:



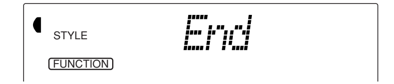
NOTA

• Cuando el DJX está recibiendo datos por lotes/datos de muestreos, no puede emplearse ninguno de los controles del panel.

• Los datos por lotes/muestreos no pueden cargarse en las condiciones siguientes:
- *Mientras se reproduce un patrón*
- *En el modo Song*
- *En uno de los modos de grabación*
- *Mientras activa un ajuste de interpretación*
- *Mientras transmite datos por lotes/muestreos*

Si intenta realizar la función en una de las condiciones de arriba, "- - -" parecerá en el visualizador y los datos no se recibirán.

Cuando se complete la operación, aparecerá brevemente la visualización siguiente (antes de volver a la operación original).



EMPLEO DE LA TRANSMISIÓN DE AJUSTES INICIALES CON UN SECUENCIADOR

El empleo más común para la función de transmisión de ajustes iniciales es durante la grabación de una canción en un secuenciador que se utilizará para reproducción con el DJX.
Esencialmente, esto toma una "foto instantánea" de los ajustes del DJX y transmite estos datos al secuenciador. Grabando esta "instantánea" al principio de la canción (antes de los datos de la interpretación), podrá reponer instantáneamente los ajustes necesarios en el DJX. Suponiendo que haya una pausa en la canción, también podrá hacerlo a mitad de una canción, por ejemplo, cambiando por completo los ajustes del DJX para la sección siguiente de la canción.

Transmisión de datos de ajustes iniciales

1 *Primero, ajuste el secuenciador para grabación.*

El procedimiento real puede ser algo distinto dependiendo del equipo y del software en particular que utilice.

Idealmente, deberá dejar dos o más compases de silencio (sin datos de interpretación) antes de comenzar la canción. Los datos de ajustes iniciales deberán grabarse entonces en este espacio de la canción.



NOTA

La función de transmisión de ajustes iniciales no puede utilizarse en las condiciones siguientes:
- *Mientras se reproduce un patrón*
- *En el modo Song*
- *En uno de los modos de grabación*
- *Mientras recibe datos por lotes/muestreos*

Si intenta realizar la función en una de las condiciones de arriba, "- - -" parecerá en el visualizador y los datos no se transmitirán.

2 *En el DJX, seleccione la función de transmisión de ajustes iniciales.*

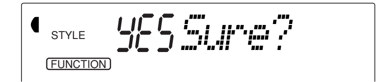
Hágalo de la forma normal:

1) Presione el botón FUNCTION.
2) Seleccione el parámetro N.° 87 (con el teclado numérico).



3 Cuando aparezca la indicación “InitSnd?” de arriba, ajuste la operación al modo de reserva.

Presione el botón +.



4 Inicie la grabación en el secuenciador, y transmita entonces los datos de ajustes iniciales.

Inicie la grabación en el secuenciador de la forma normal, y entonces, con el menor retardo posible, presione el botón + para iniciar la transmisión de los datos.

Aparecerá brevemente el mensaje “End” en el visualizador cuando se haya completado la operación, e irá seguido de la indicación “InitSnd?”.

5 Detenga la grabación en el secuenciador.

Detenga la grabación en el secuenciador de la forma normal. Asegúrese de que los datos de interpretación subsiguientemente grabados se hayan grabado por lo menos un compás después de los datos de ajustes iniciales.

6 Salga de la operación de transmisión de ajustes iniciales.

Para salir de la transmisión de ajustes iniciales, presione uno de los otros botones de modo: SONG, STYLE, o VOICE.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Causa posible y solución
Cuando se conecta o desconecta la alimentación del DJX, se produce temporalmente un ruido de chasquido.	Esto es normal e indica que el DJX está recibiendo energía eléctrica.
Hay sonido de “zumbido” o “pitido” persistente.	Asegúrese de que el adaptador de alimentación no esté cerca del panel del DJX.
No hay sonido ni cuando se toca el teclado ni cuando se reproduce una canción.	Compruebe que no haya nada conectado a la toma PHONES/AUX OUT en el panel posterior. Cuando se han enchufado unos auriculares a esta toma, no se emite ningún sonido.
La voz seleccionada no suena correctamente o lo hace con un volumen demasiado bajo.	Asegúrese de que los ajustes siguientes son apropiados: Volumen de la voz Main (N.° 01, página 27), volumen de la voz Dual (N.° 11, página 30), y volumen de la voz Split (N.° 21, página 32).
No hay sonido cuando se toca el teclado.	Al ajustar el punto de división, el teclado sólo se emplea para cambiar el valor y no produce ningún sonido.
El sonido de las voces o ritmos no parecen normales o algo extrañas.	La potencia de las pilas es demasiado baja. Reemplace las pilas. (Vea la página 8.)
No se reproduce el patrón cuando se presiona el botón START/STOP.	Cuando el reloj externo (página 96) está ajustado a “on”, la reproducción de estilos NO PUEDE controlarse desde los controles del panel del DJX.
No hay sonido en el DJX ni en el dispositivo MIDI conectado.	• Si se ha ajustado el control local (función N.° 84, página 96) a “off”, las voces del DJX no suenan cuando se toca el teclado. • Si se ha ajustado la salida del teclado (función N.° 82, página 95) a “off”, el dispositivo MIDI conectado no suena cuando se toca el teclado del DJX.
El patrón no suena correctamente.	• Asegúrese de que el volumen del patrón (página 49) esté ajustado a un nivel adecuado. • Asegúrese de que el punto de división del patrón (N.° 51, página 54) esté ajustado a un valor adecuado.
Parece como si algunas partes no sonaran.	Asegúrese de que ninguna de estas partes se haya desactivado inadvertidamente con el Part Control. (Todas las teclas relacionadas en el visualizador deben estar oscurecidas.)
La reverberación/coros/DSP no pueden oírse correctamente.	• Asegúrese de que el parámetro del nivel de transmisión para el efecto (y a voz propuesta: Main, Dual, o Split) esté ajustado a un valor adecuado. (Vea las páginas 27, 30, 32.) • Asegúrese de que el efecto correspondiente esté activado. (Vea las páginas 34, 35, 36.)
No parecen sonar todas las voces, o el sonido parece cortado.	El DJX tiene una polifonía máxima de 32 notas. Si se está utilizando una voz Dual o voz Split y se reproduce un estilo o una canción al mismo tiempo, algunas notas/sonidos del pulsador pueden omitirse (o “desaparecer”) del patrón o canción. (Vea la nota de la página 106.)
Se produce un sonido “rebordeado” o “duplicado” cuando se emplea el DJX con un secuenciador. (Esto puede sonar también como un sonido sobrepuesto “dual” de dos voces, incluso cuando el modo Dual está desactivado.)	• Si conecta MIDI OUT del DJX a un secuenciador y conecta de nuevo a MIDI ON, será mejor ajustar el control local (página 96) a “off” para evitar la “realimentación” de MIDI. • Cuando emplee el patrón con un secuenciador, ajuste el eco MIDI (o el control correspondiente) a “off”. (Consulte el manual de instrucciones del dispositivo en particular y/o del software para encontrar más detalles.)
El sonido se distorsiona o tiene ruido.	• Muchos de los sonidos del DJX han sido procesados con un sonido “lo-rez” o “grunge” para adaptarlas a ciertos estilos musicales. • El empleo de los mandos CUTOFF y RESONANCE en los ajustes máximo o cerca de ellos (especialmente cuando el control MASTER VOLUME está también en el ajuste máximo) puede producir distorsión. • Si se aplica a la voz “muestreada” (N.° 284), es posible que haya grabado la muestra(s) a un nivel demasiado alto. (Vea la página 70.)

Problema	Causa posible y solución
No parece que el mando ASSIGN y/o el RIBBON CONTROLLER afecten la parte seleccionada.	El sonido de ciertas partes puede cambiar muy poco o nada en absoluto, dependiendo de del mismo sonido y del efecto o parámetro utilizado.
GROOVE o la dinámica no tienen ningún efecto en las voces de Drum Loop.	Esto es normal. Las voces de Drum Loop son ritmos muestreados; GROOVE y la dinámica sólo afectan a los datos del patrón.
El interruptor de pedal parece producir el efecto opuesto. Por ejemplo, al emplear el interruptor de pedal para sostenido, al pisar el interruptor de pedal se corta el sonido y al soltarlo se sostiene el sonido.	La polaridad del interruptor de pedal está invertida. Asegúrese de que la clavija del interruptor de pedal esté correctamente conectada a la toma FOOT SWITCH antes de conectar la alimentación.
La grabación de muestras no funciona.	Asegúrese de que el cable de entrada esté correctamente conectado a la toma MIC o LINE IN. (Vea la página 70.)
La grabación de muestras empieza demasiado pronto o demasiado tarde.	Asegúrese de que el nivel de trigger esté correctamente ajustado. (Vea la página 71.)
El sonido de la voz cambia de nota a nota.	El método de generación de tonos AWM emplea grabaciones múltiples (muestras) de un instrumento en todo el margen del teclado; por lo tanto, el sonido real de la voz puede ser algo distinto de nota a nota.

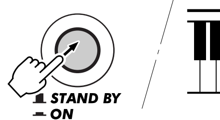
RESPALDO DE DATOS E INICIALIZACIÓN

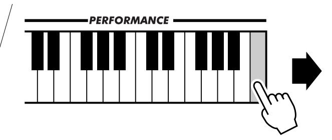
A excepción de los datos que se enumeran abajo, los ajustes del panel del DJX se reponen a sus ajustes iniciales siempre que se conecta la alimentación. Los datos que se enumeran a continuación se respaldan, es decir, se retienen en la memoria siempre y cuando el adaptador de CA se conecte o se instale un juego de pilas.

- Datos de canción de usuario
- Datos de ajuste de interpretación de usuario
- Número de banco de ajuste de interpretación
- Sensibilidad de pulsación
- Punto de división
- Punto de división del patrón
- Función de asignación del interruptor de pedal
- Datos de voz de muestreo

Inicialización de datos

Todos los datos pueden inicializarse y reponerse a los valores de preajuste de fábrica si se conecta la alimentación mientras se retiene la tecla blanca más alta (de la derecha) en el teclado. “CLr:Backup” aparecerá brevemente en el visualizador.







CUIDADO

• Esta función borra por completo y reemplaza todos los datos de ajuste de interpretación de usuario y datos de muestreado de usuario (voz “muestreada”, N.° 284).

• Si el DJX “se paraliza”, se para o actúa de forma errática y parece ser que no opera ninguna función, esta función normalmente repondrá la operación normal.

ÍNDICE ALFABÉTICO

SPECIFICATIONS

Keyboards
- 61 standard-size keys (C1 - C6), with Touch Response

Display
- Large multi-function LCD display

Setup
- Stand by/ON
- Master Volume : MIN - MAX

Panel Controls
- OVERALL (▲▼ , +,-), FUNCTION, SONG, VOICE, STYLE, [0]-[9], [+](YES/FF), [-](NO/BWD)

Demo Song
- 3 songs

Voice
- 140 panel voices + 15 Drum Kits + 128 GM Voices + Special DJX Demo Voice + Sampled Voice
- Polyphony : 32
- Voice Set
- Dual Voice Mode
- Split Voice Mode

Pattern
- 100 styles
- Pattern Control : PATTERN CONTROL, SYNC-START, START/STOP, LEAD IN/LEAD OUT, BEAT A/B (BREAK OUT)
- Beat Indicator
- Pattern Volume

Part Control
- Beat Reverse
- Part Select
  Style Mode : Bass, Kick, Phrase 1, Snare, Hi-hat, Phrase 2, Percussion, Phrase 3, Main Voice, Split Voice, Dual Voice
  Song Mode : Track 1, 2, 3, 4, 5, 6, Main Voice, Split Voice, Dual Voice
- Part On/Off
  Bass, Kick, Phrase 1, Snare, Hi-hat, Phrase 2, Percussion, Phrase 3

Realtime Controls
- Knobs : CUTOFF, RESONANCE, GROOVE, ASSIGN, BASS BOOST
- RIBBON CONTROLLER
- PITCH BEND wheel

Performance Setup
- Preset A and B
- User (4 setups x 4 banks)

Overall controls
- BPM (Tempo)
- Transpose
- Tuning
- Pattern/Song Volume
- Ribbon Controller Assign
- Knob Assign

Effects
- Reverb : 8 types
- Chorus : 4 types
- DSP : 33 types
- Arpeggiator : 16 types

Song
- 3 Preset Demo Songs + 3 User Songs
- Song Clear

Recording
- Song
  User Song : 3 Songs
  Real Time Recording/Step Recording
  Recording Tracks : SONG MEMORY 1, 2, 3, 4, 5, 6/CHORD
- PSU (Performance Setup)
  User : 4 setups x 4 banks

Digital Sampling
- 12 Samples
- Memory : 128 Kbyte (about 6 seconds)
- Editing : Loop, End Point

MIDI
- Transmit Settings
- Receive Settings
- Local Control
- Clock
- Bulk Send/Receive
- Sampling Send/Receive
- Initial Send

Auxiliary jacks
- PHONES/AUX OUT, DC IN 10-12V, MIDI IN/OUT, FOOT SWITCH, MIC, LINE IN

Amplifier
- 6.0 W + 6.0 W

Speakers
- 12 cm x 2

Power Consumption
- 20 W (when using PA-5C power adaptor)

Power Supply
- Adaptor : Yamaha PA-5B/5C AC power adaptor
- Batteries : Six "D" size, SUM-1, R-20 or equivalent batteries

Dimensions (W x D x H)
- 933 x 370 x 138 mm
  (36- 3/4" x 14-9/16" x 5-7/16")

Weight
- 6.8 kg (15 lbs.)

Supplied Accessories
- Owner's Manual

Optional Accessories
- Headphones : HPE-150, HPE-3
- AC power adaptor : PA-5B/5C
- Footswitch : FC4, FC5
- Keyboard stand : L-2L, L-2C

---

* Specifications and appearance subject to change without notice.

■ Maximum Polyphony

The DJX has 32-note maximum polyphony. This means that it can play a maximum of up to 32 notes at once, regardless of what functions are used. The patterns use a number of the available notes, so when a pattern is played the total number of available notes for playing on the keyboard is correspondingly reduced. The same applies to the Dual Voice, Split Voice, and Song functions.

NOTE

- *The Voice List includes MIDI program change numbers for each voice. Use these program change numbers when playing the DJX via MIDI from an external device.*
- *Some voices may sound continuously or have a long decay after the notes have been released while the sustain pedal (footswitch) is held.*

Panel Voice List

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
0	0	123	48	DJX
SYNTH LEAD				
1	0	115	84	Fuzzline
2	0	113	84	Talkbox
3	0	114	84	Acid Sync
4	0	113	83	Universe
5	0	112	84	Adrenaline
6	0	112	85	Fragile
7	0	112	83	Cut Glass
BASS LEAD				
8	0	112	87	Killer S
9	0	118	87	Reso-X
10	0	117	87	Choppy
11	0	113	87	PhatMan
12	0	114	87	Organese
13	0	115	87	Happy Vibes
14	0	116	87	TriTouch
15	0	119	87	Sync
SQUARE LEAD				
16	0	117	80	MC-Line
17	0	116	80	Alien
18	0	115	80	Psyche
19	0	114	80	Clanger
20	0	112	80	Square Lead 1
21	0	113	80	Square Lead 2
SAW LEAD				
22	0	122	81	Break It
23	0	117	81	Scary
24	0	120	81	Move It
25	0	119	81	Robot Lead
26	0	116	81	Fat
27	0	115	81	Seq Ana
28	0	118	81	Stab
29	0	114	81	Pulse Saw
30	0	112	81	Sawtooth Lead 1
31	0	113	81	Sawtooth Lead 2
32	0	121	81	Bedtime
SYNTH PAD				
33	0	112	90	Sequenza
34	0	112	94	Insomnia
35	0	112	95	Wave2001
36	0	113	91	Amber
37	0	112	89	Eerie
38	0	112	91	Trance Pad

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
RESONANCE BASS				
39	0	113	38	Techno Bass
40	0	116	38	Kickin'B
41	0	114	38	Bassline
42	0	117	38	Nu Floor
43	0	115	38	Fish303
44	0	118	38	No.No.No
45	0	119	38	Nu Swing
46	0	112	38	Synth Bass
ANALOG BASS				
47	0	112	39	Analog Bass
48	0	113	39	Dance Bass
49	0	114	39	Snap Bass
50	0	115	39	Old Mini
51	0	116	39	Power Bass
52	0	117	39	Dub Bass
53	0	118	39	Factory
54	0	119	39	Hyper
55	0	120	39	Kidz Bass
56	0	121	39	Techno
BASS				
57	0	112	32	Acoustic Bass
58	0	112	33	Finger Bass
59	0	112	34	Pick Bass
60	0	112	35	Fretless Bass
61	0	112	36	Slap Bass
SCRATCH				
62	0	112	120	Scratch
63	0	113	120	Killer DJ
SFX				
64	0	123	16	FMTB 1
65	0	123	17	BLJ Trill
66	0	123	18	Omen-FX
67	0	123	19	Rave Pipe 1
68	0	123	20	Rave Pipe 2
69	0	123	21	FMTB 2
70	0	123	22	GtrChord
71	0	123	23	HiquiTB
72	0	123	24	Reverse
73	0	123	25	Signal
74	0	123	26	Aah
75	0	112	126	Turntable

Voice Number	Bank Select MSB	Bank Select LSB	MIDI Program Change#	Voice Name
HIT				
76	0	114	55	Metal Hit
77	0	113	55	Sharp Hit
78	0	112	55	Mild Hit
HUMAN VOICE				
79	0	123	0	Come On 1
80	0	123	1	Come On 2
81	0	123	2	GetUp!
82	0	123	3	Go!!
83	0	123	4	Huea
84	0	123	5	Hiuhu
85	0	123	6	Yo-Kurt
86	0	123	7	Oh Babe
87	0	123	8	Ohh 1
88	0	123	9	Ohh 2
89	0	123	10	One More Time
90	0	123	11	Uhh
91	0	123	12	Uhh+Hit
92	0	123	13	Yeah...
DRUM LOOP				
93	0	123	32	091bpmC4
94	0	123	33	095bpmC4
95	0	123	34	096bpmC4
96	0	123	35	102bpmC4
97	0	123	36	103bpmC4
98	0	123	37	106bpmC4
99	0	123	38	110bpmC4
100	0	123	39	114bpmC4
101	0	123	40	134bpmC4
102	0	123	41	135bpmC4
103	0	123	42	137bpmC4
104	0	123	43	138bpmC4
105	0	123	44	144bpmC4
106	0	123	45	160bpmC4
107	0	123	46	Samba137
PIANO				
108	0	112	4	Funky Electric Piano
109	0	112	5	DX Electric Piano
110	0	113	2	CP 80
111	0	114	5	Bell Electric Piano
112	0	112	7	Clavi
ORGAN				
113	0	112	16	Jazz Organ 1
114	0	112	17	Jazz Organ 2
115	0	112	18	Rock Organ
116	0	113	16	Cheez Organ
117	0	118	16	16'+2' Organ
118	0	113	17	Dance Organ
119	0	114	17	MissU
120	0	115	17	R&B Organ

Voice Number	Bank Select MSB	Bank Select LSB	MIDI Program Change#	Voice Name
GUITAR				
121	0	113	26	Octave Guitar
122	0	112	27	Clean Guitar
123	0	112	28	Muted Guitar
124	0	112	29	Overdriven Guitar
STRINGS				
125	0	112	48	Strings
126	0	112	49	Marcato Strings
127	0	112	50	Synth Strings
128	0	113	50	StringPad
129	0	112	45	Pizzicato
BRASS				
130	0	114	62	Techno Brass
131	0	113	62	Jump Brass
132	0	116	62	Brass Phase
133	0	112	62	Synth Brass
134	0	112	61	Bright Brass
135	0	115	62	Brass Tek
FLUTE				
136	0	113	73	Ethnic Flute
137	0	112	73	Coco Flute
PERCUSSIVE				
138	0	113	115	Claps-X
139	0	112	115	Rim-X
140	0	112	117	Tom-X
DRUM KITS				
141	127	0	0	Standard Kit 1
142	127	0	1	Standard Kit 2
143	127	0	8	Room Kit
144	127	0	16	Rock Kit
145	127	0	24	Electronic Kit 1
146	127	0	25	Analog Kit 1
147	127	0	27	Dance Kit
148	127	0	32	Jazz Kit
149	127	0	40	Brush Kit
150	127	0	48	Symphony Kit
SPECIAL KITS				
151	126	0	19	Analog Kit 2
152	126	0	20	Analog Kit 3
153	126	0	21	Electronic Kit 2
154	126	0	22	B900 Kit
155	126	0	23	DJX Kit

GM Voice List

Voice Number	Bank Select MSB	Bank Select LSB	MIDI Program Change#	Voice Name
PIANO				
156	0	0	0	Acoustic Grand Piano
157	0	0	1	Bright Acoustic Piano
158	0	0	2	Electric Grand Piano
159	0	0	3	Honky-tonk Piano
160	0	0	4	Electric Piano 1
161	0	0	5	Electric Piano 2
162	0	0	6	Harpsichord
163	0	0	7	Clavi
CHROMATIC PERCUSSION				
164	0	0	8	Celesta
165	0	0	9	Glockenspiel
166	0	0	10	Music Box
167	0	0	11	Vibraphone
168	0	0	12	Marimba
169	0	0	13	Xylophone
170	0	0	14	Tubular Bells
171	0	0	15	Dulcimer
ORGAN				
172	0	0	16	Drawbar Organ
173	0	0	17	Percussive Organ
174	0	0	18	Rock Organ
175	0	0	19	Church Organ
176	0	0	20	Reed Organ
177	0	0	21	Accordion
178	0	0	22	Harmonica
179	0	0	23	Bandoneon
GUITAR				
180	0	0	24	Acoustic Guitar (nylon)
181	0	0	25	Acoustic Guitar (steel)
182	0	0	26	Electric Guitar (jazz)
183	0	0	27	Electric Guitar (clean)
184	0	0	28	Electric Guitar (muted)
185	0	0	29	Overdriven Guitar
186	0	0	30	Distortion Guitar
187	0	0	31	Guitar Harmonics
BASS				
188	0	0	32	Acoustic Bass
189	0	0	33	Electric Bass (finger)
190	0	0	34	Electric Bass (pick)
191	0	0	35	Fretless Bass
192	0	0	36	Slap Bass 1
193	0	0	37	Slap Bass 2
194	0	0	38	Synth Bass 1
195	0	0	39	Synth Bass 2

Voice Number	Bank Select MSB	Bank Select LSB	MIDI Program Change#	Voice Name
STRINGS				
196	0	0	40	Violin
197	0	0	41	Viola
198	0	0	42	Cello
199	0	0	43	Contrabass
200	0	0	44	Tremolo Strings
201	0	0	45	Pizzicato Strings
202	0	0	46	Orchestral Harp
203	0	0	47	Timpani
ENSEMBLE				
204	0	0	48	Strings Ensemble 1
205	0	0	49	Strings Ensemble 2
206	0	0	50	Synth Strings 1
207	0	0	51	Synth Strings 2
208	0	0	52	Choir Aahs
209	0	0	53	Voice Oohs
210	0	0	54	Synth Voice
211	0	0	55	Orchestra Hit
BRASS				
212	0	0	56	Trumpet
213	0	0	57	Trombone
214	0	0	58	Tuba
215	0	0	59	Muted Trumpet
216	0	0	60	French Horn
217	0	0	61	Brass Section
218	0	0	62	Synth Brass 1
219	0	0	63	Synth Brass 2
REED				
220	0	0	64	Soprano Sax
221	0	0	65	Alto Sax
222	0	0	66	Tenor Sax
223	0	0	67	Baritone Sax
224	0	0	68	Oboe
225	0	0	69	English Horn
226	0	0	70	Bassoon
227	0	0	71	Clarinet
PIPE				
228	0	0	72	Piccolo
229	0	0	73	Flute
230	0	0	74	Recorder
231	0	0	75	Pan Flute
232	0	0	76	Blown Bottle
233	0	0	77	Shakuhachi
234	0	0	78	Whistle
235	0	0	79	Ocarina

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
SYNTH LEAD				
236	0	0	80	Lead 1 (square)
237	0	0	81	Lead 2 (sawtooth)
238	0	0	82	Lead 3 (calliope)
239	0	0	83	Lead 4 (chiff)
240	0	0	84	Lead 5 (charang)
241	0	0	85	Lead 6 (voice)
242	0	0	86	Lead 7 (fifth)
243	0	0	87	Lead 8 (bass+lead)
SYNTH PAD				
244	0	0	88	Pad 1 (new age)
245	0	0	89	Pad 2 (warm)
246	0	0	90	Pad 3 (polysynth)
247	0	0	91	Pad 4 (choir)
248	0	0	92	Pad 5 (bowed)
249	0	0	93	Pad 6 (metallic)
250	0	0	94	Pad 7 (halo)
251	0	0	95	Pad 8 (sweep)
SYNTH EFFECTS				
252	0	0	96	FX 1 (rain)
253	0	0	97	FX 2 (soundtrack)
254	0	0	98	FX 3 (crystal)
255	0	0	99	FX 4 (atmosphere)
256	0	0	100	FX 5 (brightness)
257	0	0	101	FX 6 (goblins)
258	0	0	102	FX 7 (echoes)
259	0	0	103	FX 8 (sci-fi)

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
ETHNIC				
260	0	0	104	Sitar
261	0	0	105	Banjo
262	0	0	106	Shamisen
263	0	0	107	Koto
264	0	0	108	Kalimba
265	0	0	109	Bagpipe
266	0	0	110	Fiddle
267	0	0	111	Shanai
PERCUSSIVE				
268	0	0	112	Tinkle Bell
269	0	0	113	Agogo
270	0	0	114	Steel Drums
271	0	0	115	Woodblock
272	0	0	116	Taiko Drum
273	0	0	117	Melodic Tom
274	0	0	118	Synth Drum
275	0	0	119	Reverse Cymbal
SOUND EFFECTS				
276	0	0	120	Guitar Fret Noise
277	0	0	121	Breath Noise
278	0	0	122	Seashore
279	0	0	123	Bird Tweet
280	0	0	124	Telephone Ring
281	0	0	125	Helicopter
282	0	0	126	Applause
283	0	0	127	Gunshot

Sampled Voice

Voice Number	Bank Select		MIDI Program Change#	Voice Name
	MSB	LSB		
284	111	0	0	Sampled

DRUM KIT LIST

- "<——" indicates that the drum sound is the same as "Standard Kit 1".
- Each percussion voice uses one note.
- The MIDI Note # and Note are actually one octave lower than listed. For example, in "141: Standard Kit 1", the "Seq Click H" (Note# 36/Note C1) corresponds to (Note# 24/Note C0).
- Key Off: Keys marked "○" stop sounding the instant they are released.
- Voices with the same Alternate Note Number (*1 … 4) cannot be played simultaneously. (They are designed to be played alternately with each other.)

Drum Kit List

Voice#						141	142	143	144	145
Bank MSB#						127	127	127	127	127
Bank LSB#						0	0	0	0	0
Program Change#						0	1	8	16	24
Keyboard		MIDI		Key off	Alternate Assign	Standard Kit 1	Standard Kit 2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit 1
Note#	Note	Note#	Note							
25	C# 0	13	C# -1		3	Surdo Mute	<——	<——	<——	<——
26	D 0	14	D -1		3	Surdo Open	<——	<——	<——	<——
27	D# 0	15	D# -1			Hi-Q	<——	<——	<——	<——
28	E 0	16	E -1			Whip	<——	<——	<——	<——
29	F 0	17	F -1		4	Scratch H	<——	<——	<——	<——
30	F# 0	18	F# -1		4	Scratch L	<——	<——	<——	<——
31	G 0	19	G -1			Finger Snap	<——	<——	<——	<——
32	G# 0	20	G# -1			Click	<——	<——	<——	<——
33	A 0	21	A -1			Metronome Click	<——	<——	<——	<——
34	A# 0	22	A# -1			Metronome Bell	<——	<——	<——	<——
35	B 0	23	B -1			Seq Click L	<——	<——	<——	<——
36	C 1	24	C 0			Seq Click H	<——	<——	<——	<——
37	C# 1	25	C# 0			Brush Tap	<——	<——	<——	<——
38	D 1	26	D 0	○		Brush Swirl	<——	<——	<——	<——
39	D# 1	27	D# 0			Brush Slap	<——	<——	<——	<——
40	E 1	28	E 0	○		Brush Swirl W/Attack	<——	<——	<——	Reverse Cymbal
41	F 1	29	F 0	○		Snare Roll	<——	<——	<——	<——
42	F# 1	30	F# 0			Castanet	<——	<——	<——	Hi Q
43	G 1	31	G 0			Snare H Soft	Snare H Soft2	<——	SD Elec M	Snare L
44	G# 1	32	G# 0			Sticks	<——	<——	<——	<——
45	A 1	33	A 0			Bass Drum L	Bass Drum L2	<——	<——	Bass Drum H
46	A# 1	34	A# 0			Open Rim Shot	Open Rim Shot2	<——	<——	<——
47	B 1	35	B 0			Bass Drum M	<——	<——	Bass Drum H3	BD Rock
48	C 2	36	C 1			Bass Drum H	Bass Drum H 2	<——	BD Rock	BD Rock 2
49	C# 2	37	C# 1			Side Stick	<——	<——	<——	<——
50	D 2	38	D 1			Snare L	Snare L2	SD Room L	SD Rock	SD Elec M
51	D# 2	39	D# 1			Hand Clap	<——	<——	<——	<——
52	E 2	40	E 1			Snare H Hard	Snare H Hard2	SD Room H	SD Rock Rim	SD Elec H
53	F 2	41	F 1			Floor Tom L	<——	Room Tom 1	Rock Tom 1	E Tom 1
54	F# 2	42	F# 1		1	Hi-Hat Closed	<——	<——	<——	<——
55	G 2	43	G 1			Floor Tom H	<——	Room Tom 2	Rock Tom 2	E Tom 2
56	G# 2	44	G# 1		1	Hi-Hat Pedal	<——	<——	<——	<——
57	A 2	45	A 1			Low Tom	<——	Room Tom 3	Rock Tom 3	E Tom 3
58	A# 2	46	A# 1		1	Hi-Hat Open	<——	<——	<——	<——
59	B 2	47	B 1			Mid Tom L	<——	Room Tom 4	Rock Tom 4	E Tom 4
60	C 3	48	C 2			Mid Tom H	<——	Room Tom 5	Rock Tom 5	E Tom 5
61	C# 3	49	C# 2			Crash Cymbal 1	<——	<——	<——	<——
62	D 3	50	D 2			High Tom	<——	Room Tom 6	Rock Tom 6	E Tom 6
63	D# 3	51	D# 2			Ride Cymbal 1	<——	<——	<——	<——
64	E 3	52	E 2			Chinese Cymbal	<——	<——	<——	<——
65	F 3	53	F 2			Ride Cymbal Cup	<——	<——	<——	<——
66	F# 3	54	F# 2			Tambourine	<——	<——	<——	<——
67	G 3	55	G 2			Splash Cymbal	<——	<——	<——	<——
68	G# 3	56	G# 2			Cowbell	<——	<——	<——	<——
69	A 3	57	A 2			Crash Cymbal 2	<——	<——	<——	<——
70	A# 3	58	A# 2			Vibraslap	<——	<——	<——	<——
71	B 3	59	B 2			Ride Cymbal 2	<——	<——	<——	<——
72	C 4	60	C 3			Bongo H	<——	<——	<——	<——
73	C# 4	61	C# 3			Bongo L	<——	<——	<——	<——
74	D 4	62	D 3			Conga H Mute	<——	<——	<——	<——
75	D# 4	63	D# 3			Conga H Open	<——	<——	<——	<——
76	E 4	64	E 3			Conga L	<——	<——	<——	<——
77	F 4	65	F 3			Timbale H	<——	<——	<——	<——
78	F# 4	66	F# 3			Timbale L	<——	<——	<——	<——
79	G 4	67	G 3			Agogo H	<——	<——	<——	<——
80	G# 4	68	G# 3			Agogo L	<——	<——	<——	<——
81	A 4	69	A 3			Cabasa	<——	<——	<——	<——
82	A# 4	70	A# 3			Maracas	<——	<——	<——	<——
83	B 4	71	B 3	○		Samba Whistle H	<——	<——	<——	<——
84	C 5	72	C 4	○		Samba Whistle L	<——	<——	<——	<——
85	C# 5	73	C# 4			Guiro Short	<——	<——	<——	<——
86	D 5	74	D 4	○		Guiro Long	<——	<——	<——	<——
87	D# 5	75	D# 4			Claves	<——	<——	<——	<——
88	E 5	76	E 4			Wood Block H	<——	<——	<——	<——
89	F 5	77	F 4			Wood Block L	<——	<——	<——	<——
90	F# 5	78	F# 4			Cuica Mute	<——	<——	<——	Scratch Push
91	G 5	79	G 4			Cuica Open	<——	<——	<——	Scratch Pull
92	G# 5	80	G# 4		2	Triangle Mute	<——	<——	<——	<——
93	A 5	81	A 4		2	Triangle Open	<——	<——	<——	<——
94	A# 5	82	A# 4			Shaker	<——	<——	<——	<——
95	B 5	83	B 4			Jingle Bell	<——	<——	<——	<——
96	C 6	84	C 5			Bell Tree 1	<——	<——	<——	<——

Voice#						146	147	148	149	150
Bank MSB#						127	127	127	127	127
Bank LSB#						0	0	0	0	0
Program Change#						25	27	32	40	48
Keyboard		MIDI		Key off	Alternate Assign	Analog Kit 1	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit
Note#	Note	Note#	Note							
25	C# 0	13	C# -1		3	<——	<——	<——	<——	<——
26	D 0	14	D -1		3	<——	<——	<——	<——	<——
27	D# 0	15	D# -1			<——	<——	<——	<——	<——
28	E 0	16	E -1			<——	<——	<——	<——	<——
29	F 0	17	F -1		4	<——	<——	<——	<——	<——
30	F# 0	18	F# -1		4	<——	<——	<——	<——	<——
31	G 0	19	G -1			<——	<——	<——	<——	<——
32	G# 0	20	G# -1			<——	<——	<——	<——	<——
33	A 0	21	A -1			<——	<——	<——	<——	<——
34	A# 0	22	A# -1			<——	<——	<——	<——	<——
35	B 0	23	B -1			<——	<——	<——	<——	<——
36	C 1	24	C 0			<——	<——	<——	<——	<——
37	C# 1	25	C# 0			<——	<——	<——	<——	<——
38	D 1	26	D 0	○		<——	<——	<——	<——	<——
39	D# 1	27	D# 0			<——	<——	<——	<——	<——
40	E 1	28	E 0	○		Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	<——	<——	<——
41	F 1	29	F 0	○		<——	<——	<——	<——	<——
42	F# 1	30	F# 0			Hi Q	Hi Q	<——	<——	<——
43	G 1	31	G 0			SD Elec H2	SD Analog 2	<——	Brush Slap L	<——
44	G# 1	32	G# 0			<——	<——	<——	<——	<——
45	A 1	33	A 0			Bass Drum H	BD Analog 2	<——	<——	Bass Drum L3
46	A# 1	34	A# 0			<——	SD Analog Open Rim	<——	<——	<——
47	B 1	35	B 0			BD Analog 1L	BD Analog 3	<——	<——	Gran Casa
48	C 2	36	C 1			BD Analog 1H	BD Analog 4	BD Jazz	BD Jazz	Gran Casa Mute
49	C# 2	37	C# 1			Analog Side Stick 1	Analog Side Stick 1	<——	<——	<——
50	D 2	38	D 1			SD Analog 1H	SD Analog 3	SD Jazz L	Brush Slap H	Marching SD M
51	D# 2	39	D# 1			<——	<——	<——	<——	<——
52	E 2	40	E 1			SD Analog 1L	SD Analog 4	SD Jazz H	Brush Tap	Marching SD H
53	F 2	41	F 1			Analog Tom 1	Analog Tom 1	Jazz Tom 1	Brush Tom 1	Jazz Tom 1
54	F# 2	42	F# 1		1	Analog HH Closed1	Dance HH Closed1	<——	<——	<——
55	G 2	43	G 1			Analog Tom 2	Analog Tom 2	Jazz Tom 2	Brush Tom 2	Jazz Tom 2
56	G# 2	44	G# 1		1	Analog HH Closed2	Dance HH Closed2	<——	<——	<——
57	A 2	45	A 1			Analog Tom 3	Analog Tom 3	Jazz Tom 3	Brush Tom 3	Jazz Tom 3
58	A# 2	46	A# 1		1	Analog HH 1 Open	HH Open2	<——	<——	<——
59	B 2	47	B 1			Analog Tom 4	Analog Tom 4	Jazz Tom 4	Brush Tom 4	Jazz Tom 4
60	C 3	48	C 2			Analog Tom 5	Analog Tom 5	Jazz Tom 5	Brush Tom 5	Jazz Tom 5
61	C# 3	49	C# 2			Analog Cymbal	Analog Cymbal	<——	<——	Hand Cym.L Open
62	D 3	50	D 2			Analog Tom 6	Analog Tom 6	Jazz Tom 6	Brush Tom 6	Jazz Tom 6
63	D# 3	51	D# 2			<——	<——	<——	<——	Hand Cym. L Closed
64	E 3	52	E 2			<——	<——	<——	<——	<——
65	F 3	53	F 2			<——	<——	<——	<——	<——
66	F# 3	54	F# 2			<——	<——	<——	<——	<——
67	G 3	55	G 2			<——	<——	<——	<——	<——
68	G# 3	56	G# 2			Analog Cowbell	Analog Cowbell	<——	<——	<——
69	A 3	57	A 2			<——	<——	<——	<——	Hand Cym. H Open
70	A# 3	58	A# 2			<——	<——	<——	<——	<——
71	B 3	59	B 2			<——	<——	<——	<——	Hand Cym. H Closed
72	C 4	60	C 3			<——	<——	<——	<——	<——
73	C# 4	61	C# 3			<——	<——	<——	<——	<——
74	D 4	62	D 3			Analog Conga H	Analog Conga H	<——	<——	<——
75	D# 4	63	D# 3			Analog Conga M	Analog Conga M	<——	<——	<——
76	E 4	64	E 3			Analog Conga L	Analog Conga L	<——	<——	<——
77	F 4	65	F 3			<——	<——	<——	<——	<——
78	F# 4	66	F# 3			<——	<——	<——	<——	<——
79	G 4	67	G 3			<——	<——	<——	<——	<——
80	G# 4	68	G# 3			<——	<——	<——	<——	<——
81	A 4	69	A 3			<——	<——	<——	<——	<——
82	A# 4	70	A# 3			Analog Maracas	Analog Maracas	<——	<——	<——
83	B 4	71	B 3	○		<——	<——	<——	<——	<——
84	C 5	72	C 4	○		<——	<——	<——	<——	<——
85	C# 5	73	C# 4			<——	<——	<——	<——	<——
86	D 5	74	D 4	○		<——	<——	<——	<——	<——
87	D# 5	75	D# 4			Analog Claves	Analog Claves	<——	<——	<——
88	E 5	76	E 4			<——	<——	<——	<——	<——
89	F 5	77	F 4			<——	<——	<——	<——	<——
90	F# 5	78	F# 4			Scratch Push	Scratch Push	<——	<——	<——
91	G 5	79	G 4			Scratch Pull	Scratch Pull	<——	<——	<——
92	G# 5	80	G# 4		2	<——	<——	<——	<——	<——
93	A 5	81	A 4		2	<——	<——	<——	<——	<——
94	A# 5	82	A# 4			<——	<——	<——	<——	<——
95	B 5	83	B 4			<——	<——	<——	<——	<——
96	C 6	84	C 5			<——	<——	<——	<——	<——

DJX Special Drum Kit List

Voice#				141	151	152	153	154	155
Bank MSB#				127	126	126	126	126	126
Bank LSB#				0	0	0	0	0	0
Program Change#				0	19	20	21	22	23
Keyboard		MIDI		Standard Kit 1	Analog Kit 2	Analog Kit 3	Electronic Kit 2	B900 Kit	DJX Kit
Note#	Note	Note#	Note						
25	C# 0	13	C# -1	Surdo Mute	<——	<——	<——		
26	D 0	14	D -1	Surdo Open	<——	<——	<——		
27	D# 0	15	D# -1	Hi-Q	<——	<——	<——		
28	E 0	16	E -1	Whip	<——	<——	<——		
29	F 0	17	F -1	Scratch H	<——	<——	<——		
30	F# 0	18	F# -1	Scratch L	<——	<——	<——		
31	G 0	19	G -1	Finger Snap	<——	<——	<——		
32	G# 0	20	G# -1	Click	<——	<——	<——		
33	A 0	21	A -1	Metronome Click	<——	<——	<——		
34	A# 0	22	A# -1	Metronome Bell	<——	<——	<——		
35	B 0	23	B -1	Seq Click L	<——	<——	<——		
36	C 1	24	C 0	Seq Click H	<——	<——	<——		
37	C# 1	25	C# 0	Brush Tap	<——	<——	<——		
38	D 1	26	D 0	Brush Swirl	<——	<——	<——		
39	D# 1	27	D# 0	Brush Slap	<——	<——	<——		
40	E 1	28	E 0	Brush Swirl W/Attack	<——	<——	<——		
41	F 1	29	F 0	Snare Roll	<——	<——	<——		
42	F# 1	30	F# 0	Castanet	<——	<——	<——		
43	G 1	31	G 0	Snare H Soft	SD T8 1	SD T9 1	<——		
44	G# 1	32	G# 0	Sticks	<——	<——	<——		
45	A 1	33	A 0	Bass Drum L	BD Analog	BD Analog	<——		
46	A# 1	34	A# 0	Open Rim Shot	<——	<——	<——		
47	B 1	35	B 0	Bass Drum M	BD T8 2	BD Jungle 4	<——		
48	C 2	36	C 1	Bass Drum H	BD T8 3	BD T9 1	BD T8 2	BD Jungle 4	BD T9 Distortion
49	C# 2	37	C# 1	Side Stick	T8 Side Stick	T9 Side Stick	BD T8 2Long	BD T8 2Long	BD T9 4
50	D 2	38	D 1	Snare L	SD T8 3L	SD T9 4L	BD T8 3	BD Jungle 1	BD T8 Low Long
51	D# 2	39	D# 1	Hand Clap	<——	<——	SD T8 1	BD Jungle 2	BD T8 4
52	E 2	40	E 1	Snare H Hard	SD T8 3M	SD T9 4H	SD T8 3M	BD T8 2Cont	BD Hard Distortion
53	F 2	41	F 1	Floor Tom L	T8 Tom 1	T9 Tom 1	SD T8 4	BD Jungle 5	BD Jungle 6
54	F# 2	42	F# 1	Hi-Hat Closed	T8 HH 1 Closed1	T9 HH 1 Closed1	SD T8 5	BD HipHop1	SD T8 6
55	G 2	43	G 1	Floor Tom H	T8 Tom 2	T9 Tom 2	T8 Conga 1	BD HipHop2	SD Snap Hi
56	G# 2	44	G# 1	Hi-Hat Pedal	T8 HH 1 Closed2	T9 HH 1 Closed2	T8 Cowbell	SD Jungle 1	SD T9 4
57	A 2	45	A 1	Low Tom	T8 Tom 3	T9 Tom 3	T8 Conga 2	SD Jungle 2	SD brutal
58	A# 2	46	A# 1	Hi-Hat Open	T8 HH 1 Open 1	T9 HH 1 Open 2	T8 Maracas	SD Jungle 3	SD Snap Lo
59	B 2	47	B 1	Mid Tom L	T8 Tom 4	T9 Tom 4	T8 Conga 3	SD Jungle 4	SD Elect.2
60	C 3	48	C 2	Mid Tom H	T8 Tom 5	T9 Tom 5	T8 Conga 4	SD HipHop1	SD T9 4
61	C# 3	49	C# 2	Crash Cymbal 1	<——	<——	T8 Side Stick	SD HipHop2	SD noisy scratch
62	D 3	50	D 2	High Tom	T8 Tom 6	T9 Tom 6	T8 Clave	SD HipHop3	SD T8 3
63	D# 3	51	D# 2	Ride Cymbal 1	<——	<——	T8 Clap	SD Elect.1	HH MS Closed
64	E 3	52	E 2	Chinese Cymbal	<——	<——	<——	SD Elect.2	HH MS Open
65	F 3	53	F 2	Ride Cymbal Cup	<——	<——	T8 Tom 1	SD Elect.3	T9 HH 2 Hard Closed
66	F# 3	54	F# 2	Tambourine	<——	<——	T8 HH 1 Closed1	SD Elect.4	T9 HH 2 Hard Open
67	G 3	55	G 2	Splash Cymbal	<——	<——	T8 Tom 2	SD T8 3M	T8 HH 2 Closed
68	G# 3	56	G# 2	Cowbell	<——	<——	T8 HH 1 Closed2	SD 78	T8 HH 2 Open
69	A 3	57	A 2	Crash Cymbal 2	<——	<——	T8 Tom 3	HH 1 Closed	HH FX1
70	A# 3	58	A# 2	Vibraslap	<——	<——	T8 HH 1 Open	HH 2 Closed	HH FX2
71	B 3	59	B 2	Ride Cymbal 2	<——	<——	T8 Tom 4	HH 2 Open	T9 HH 3 Closed
72	C 4	60	C 3	Bongo H	<——	<——	Analog Cymbal	HH 3 Closed	T9 HH 3 Open
73	C# 4	61	C# 3	Bongo L	<——	<——	<——	HH 78 Open	T6 HH Closed
74	D 4	62	D 3	Conga H Mute	<——	<——	<——	HH 4 Closed	T6 HH Open
75	D# 4	63	D# 3	Conga H Open	<——	<——	BD T9 1	HH 4 Open	HH Nat Closed
76	E 4	64	E 3	Conga L	<——	<——	BD T9 3n	PC Snap	HH Nat Open
77	F 4	65	F 3	Timbale H	<——	<——	BD Jungle 4	PC Tamb2	HH FX3
78	F# 4	66	F# 3	Timbale L	<——	<——	T9 HH 1 Open 2	BD Jungle 4Long	HH FX4
79	G 4	67	G 3	Agogo H	<——	<——	SD T9 1L	BD Analog	HH T9Low Closed
80	G# 4	68	G# 3	Agogo L	<——	<——	SD T9 2	Hit 1L	HH T9Low Open
81	A 4	69	A 3	Cabasa	<——	<——	SD T9 1M	Hit 1M	HH Metal Closed
82	A# 4	70	A# 3	Maracas	<——	<——	SD T9 3	Hit 1H	HH Metal Open
83	B 4	71	B 3	Samba Whistle H	<——	<——	SD T9 1H	Hit 2L	CBD
84	C 5	72	C 4	Samba Whistle L	<——	<——	SD T9 4L	Hit 2M	CSD
85	C# 5	73	C# 4	Guiro Short	<——	<——	T9 Side Stick	Hit 2H	Analog Claves
86	D 5	74	D 4	Guiro Long	<——	<——	SD T9 4M	Hit Brass 1	Pulse L
87	D# 5	75	D# 4	Claves	<——	<——	T9 Clap	SCR 1L	Pulse M
88	E 5	76	E 4	Wood Block H	<——	<——	SD T9 4H	SCR 1M	Pulse H
89	F 5	77	F 4	Wood Block L	<——	<——	T9 Tom 1	SCR 1H	Analog BD
90	F# 5	78	F# 4	Cuica Mute	<——	<——	T9 HH 1 Closed1	SCR 2L	Analog Tom
91	G 5	79	G 4	Cuica Open	<——	<——	T9 Tom 2	SCR 2M	Analog SD
92	G# 5	80	G# 4	Triangle Mute	<——	<——	T9 HH 1 Closed2	SCR 2H	Pulse&Noise
93	A 5	81	A 4	Triangle Open	<——	<——	T9 Tom 3	SCR 3L	Reverse Pulse&Noise
94	A# 5	82	A# 4	Shaker	<——	<——	T9 HH 1 Open 2	SCR 3M	Analog Snaps 1
95	B 5	83	B 4	Jingle Bell	<——	<——	T9 Tom 4	SCR 3H	Noise Echo
96	C 6	84	C 5	Bell Tree 1	<——	<——	T9 Crash 1	SCR 4L	Reverse BD
97	C# 6	85	C# 5		Bell Tree 2	Bell Tree 2	T9 Ride	SCR 4M	Reverse Percussion
98	D 6	86	D 5		Bell Tree 3	Bell Tree 3	T9 Crash 2	SCR 4H	Analog Snaps 2
99	D# 6	87	D# 5		BD T8 2	BD T8 2	BD T8 2	SCR 6L	Analog Claps
100	E 6	88	E 5		SD T8 4	SD T8 4	SD T8 4	SCR 6ML	Reverse Claps
101	F 6	89	F 5		SD T8 3H	SD T8 3H	SD T8 3H	SCR 6MH	
102	F# 6	90	F# 5		T8 HH 2 Closed1	T8 HH 2 Closed1	T8 HH 2 Closed1	SCR 6H	
103	G 6	91	G 5		T8 Cowbell	T8 Cowbell	T8 Cowbell	SCR 7L	
104	G# 6	92	G# 5		T8 HH 2 Closed2	T8 HH 2 Closed2	T8 HH 2 Closed2	SCR 7ML	
105	A 6	93	A 5		T8 Tambourine	T8 Tambourine	T8 Tambourine	SCR 7MH	
106	A# 6	94	A# 5		T8 HH 2 Open	T8 HH 2 Open	T8 HH 2 Open	SCR 7H	
107	B 6	95	B 5		T8 Guiro	T8 Guiro	T8 Guiro	Hit Brass 2	
108	C 7	96	C 6		Metal	Metal	Metal	Analog Cymbal	

- Rows shaded in black "▬" (for kits #141, #154, and #155) indicate that no percussion sounds have been assigned to the corresponding notes; hence, no sound results when playing those notes.
- In this list, the Keyboard Note# and Note values shown are applicable when the Main Voice Octave setting (Function #02) is set to "-1." This is the default setting for voices #141 (Standard Kit 1) through #152 (Analog Kit 3). However, the Main Voice Octave setting for voices #153 (Electronic Kit 2), #154 (B900 Kit), and #155 (DJX Kit) is "0"; to hear these voices properly, play the keys one octave lower than they are listed in this chart. For example, to hear "Reverse BD" in voice #155, play C5 (and not C6 as listed).

STYLE LIST

Style Number	Style Name
INTRODUCTION	
1	Pop Techno
2	Trip Hop
3	Electro Beat
4	Goa
5	Hard Step 8th
6	Handbag 1
7	Romantic House
8	Ambient
9	Acid Jazz
10	Treach
11	Steppa
12	Struttin'
13	All That
14	Soulful
TECHNO	
15	Tribal Techno
16	Gabba
17	Soft Gabba
18	Euro Techno
19	Modern Detroit Techno
20	Vintage Detroit Techno
21	Modern Berlin Techno
22	Minimal Techno
23	Speed Garage
24	Acid Techno
25	Samba Techno
TRIP HOP	
26	Funky Trip Hop

Style Number	Style Name
27	Pop Trip Hop
28	Vintage Trip Hop
ELECTRO	
29	Plastic Electro
30	Cosmic Beat
31	Body Rock
32	Compilation
TRANCE	
33	Trance
34	Psychodelic Trance
35	Relaxx
36	Hypnotic
37	Dark Trance
DRUM'N'BASS	
38	Drum'n'Bass
39	Hard Jungle
40	Soul 2001
DANCE FLOOR	
41	Euro Dance
42	Euro Latin
43	Pop Reggae
44	Handbag 2
HOUSE	
45	House
46	Acid House
47	Deep House
48	Progressive House
49	Tribal House
50	Vintage Chicago

Style Number	Style Name
51	Hard Floor
52	Hip House
53	Club House
54	Dub House
ABSTRACT BEATS	
55	Digital Rock
56	Underground
57	Chill Out
RAP	
58	Bomb
59	Dance Hall
60	Hype
61	Money
62	Ragga
63	Shakin'
64	Tip
HARDCORE	
65	Buggin'
66	Diesel
67	Hi Rolla
68	Homies
69	SuckaMC
70	SupaBad
71	WestSide
OLD SKOOL	
72	Beatbox
73	Delight
74	Flares
75	Funked Up

Style Number	Style Name
76	Jack
77	Old Skool
78	Party
79	Theque
FRESH	
80	Chillin'
81	Dreamin'
82	EastSide
83	Grind
84	Hezee
85	Loc
R & B	
86	Bouncy
87	Do it up
88	Hump
89	Plush
90	Pow!
91	Skippin'
92	Solid
SLO JAMS	
93	1stLuv
94	Cool
95	DaLadies
96	Daydream
97	Loverz
98	On Hit
99	Pushin'
100	Sultry

MIDI IMPLEMENTATION CHART

YAMAHA [Portable Keyboard]
Model: DJX(PSR-D1)

MIDI Implementation Chart

Date:15-APR-1998
Version: 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 - 16	1 - 16 *1	
	Changed	1 - 16	1 - 16 *1	
Mode	Default	3	3	
	Messages	X	X	
	Altered	**************	X	
Note Number		0 - 127	0 - 127	
	: True voice	**************	0 - 127	
Velocity	Note ON	O 9nH, v=1 - 127	O 9nH, v=1 - 127	
	Note OFF	O 9nH, v=0	O 9nH, v=0 or 8nH	
After Touch	Key's	X	X	
	Ch's	X	X	
Pitch Bender		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select
	1	O	O	Modulation
	7, 10	O	O	
	11	X *2	O	Expression
	6, 38	O *2	O	Data Entry
	64	O	O	Sustain
	71 - 74	O	O	Sound Controller
	84	X *2	O	Portamento Control
	91, 93, 94	O	O	Effect Depth
	96, 97	X	O	Data Inc, Dec
	100, 101	X *2	O	RPN LSB, MSB
	120	X	O	All Sound Off
	121	X	O	Reset All Controllers
Program Change		O 0 - 127	O 0 - 127	
	: True #	**************		
System Exclusive		O *3	O *3	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	O	O *4	
	: Commands	O *5	O *5	
Aux Messages	: Local ON/OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	O (123 - 127)	
	: Active Sense	O	O	
	: Reset	X	X	

Mode 1 : OMNI ON, POLY　　Mode 2 : OMNI ON, MONO　　O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY　　Mode 4 : OMNI OFF, MONO　　X : No

NOTE:

*1 By default (factory settings) the DJX ordinarily functions as a 16-channel multi-timbral tone generator, and incoming data does not affect the panel voices or panel settings. However, the MIDI messages listed below do affect the panel voices, pattern, and songs.

- MIDI Master Tuning
- System exclusive messages for changing the Reverb Type, Chorus Type, and DSP Type.

The Remote Channel can be designated by using Function parameter #81. The messages received over the set channel are handled in the same way as key data received from the DJX itself. The following messages can be received over the designated channel set in this Function parameter; all other messages will be ignored.

- Note ON
- Note OFF
- Control change : Bank select MSB, LSB (Main Voice Only), Modulation, Volume, Expression, Sustain, All sound off, All note off
- Program Change (Main Voice Only)
- Pitch Bend

*2 Messages for these control change numbers cannot be transmitted from the DJX itself. However, they may be transmitted when playing the pattern or using the Arpeggiator.

*3 Exclusive

<GM System ON> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H

- This message automatically restores all default settings for the instrument, with the exception of MIDI Master Tuning.

<MIDI Master Volume> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH, F7H

- This message allows the volume of all channels to be changed simultaneously (Universal System Exclusive).
- The values of "mm" is used for MIDI Master Tuning. (Values for "ll" are ignored.)

<MIDI Master Tuning> F0H, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mmH, llH, ccH, F7H

- This message simultaneously changes the tuning value of all channels.
- The values of "mm" and "ll" are used for MIDI Master Tuning.
- The default value of "mm" and "ll" are 08H and 00H, respectively. Any values can be used for "n" and "cc."

<Bulk Dump>

- This is used for saving (recording) User data (User songs, User Performance Setup, and Sampling data).

<Internal Clock, External Clock> (Receive Only)
F0H, 43H, 73H, 01H, 02H, F7H (Internal Clock)
F0H, 43H, 73H, 01H, 03H, F7H (External Clock)

- These messages control the clock setting for the pattern.

<Reverb Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 00H, mmH, llH, F7H

- mm : Reverb Type MSB
- ll : Reverb Type LSB

Refer to the Effect Map (page 114) for details.

<Chorus Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 20H, mmH, llH, F7H

- mm : Chorus Type MSB
- ll : Chorus Type LSB

Refer to the Effect Map (page 114) for details.

<DSP Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 40H, mmH, llH, F7H

- mm : DSP Type MSB
- ll : DSP Type LSB

Refer to the Effect Map (page 114) for details.

<DRY Level> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 08H, 0mH, 11H, llH, F7H

- ll : Dry Level
- 0m : Channel Number

*4 It is possible to switch between External and Internal Clock.

*5 When the pattern is started, an FAH message is transmitted. When pattern is stopped, an FCH message is transmitted. When the clock is set to External, both FAH (pattern start) and FCH (pattern stop) are recognized.

No MIDI messages can be received or transmitted in the Song mode.

■ Effect map

* If the received value does not contain an effect type in the TYPE LSB, the LSB will be directed to TYPE 0.
* Panel Effects are based on the "(Number) Effect Name".
* By using an external sequencer, which is capable of editing and transmitting the system exclusive messages and parameter changes, you can select the Reverb, Chorus and DSP effect types which are not accessible from the DJX panel itself. When one of the effects is selected by the external sequencer, " - " will be shown on the display.

REVERB

TYPE	TYPE LSB								
MSB	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	NO EFFECT								
001	(1)HALL1					(2)HALL2			
002	ROOM					(3)ROOM1		(4)ROOM2	
003	STAGE				(5)STAGE1	(6)STAGE2			
004	PLATE				(7)PLATE1	(8)PLATE2			
005...127	NO EFFECT								

CHORUS

TYPE	TYPE LSB								
MSB	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000...064	NO EFFECT								
065	CHORUS		(2)CHORUS2						
066	CELESTE					(1)CHORUS1			
067	FLANGER			(3)FLANGER1		(4)FLANGER2			
068...127	NO EFFECT								

DSP

TYPE	TYPE LSB								
MSB	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	NO EFFECT								
001	(1)HALL1					(2)HALL2			
002	ROOM					(3)ROOM1		(4)ROOM2	
003	STAGE				(5)STAGE1	(6)STAGE2			
004	PLATE				(7)PLATE1	(8)PLATE2			
005	DELAY L,C,R				(26)DELAY L,C,R				
006	(27)DELAY L,R								
007	(28)ECHO								
008	(29)CROSS DELAY								
009	(9)EARLY REFLECTION1	(10)EARLY REFLECTION2							
010	(11)GATE REVERB								
011	(12)REVERSE GATE								
012...019	NO EFFECT								
020	KARAOKE								
021...063	NO EFFECT								
064	THRU								
065	CHORUS		(14)CHORUS2						
066	CELESTE					(13)CHORUS1			
067	FLANGER			(15)FLANGER1		(16)FLANGER2			
068	SYMPHONIC				(17)SYMPHONIC				
069	ROTARY SPEAKER				(19)ROTARY SPEAKER1				
070	TREMOLO				(21)TREMOLO1				
071	AUTO PAN				(24)AUTO PAN		(20)ROTARY SPEAKER2	(22)TREMOLO2	(23)GUITAR TREMOLO
072	(18)PHASER								
073	DISTORTION								
074	OVERDRIVE								
075	AMP SIMULATION				(30)DISTORTION HARD	(31)DISTORTION SOFT			
076	3BAND EQ				(32)EQ DISCO	(33)EQ TEL			
077	2BAND EQ								
078	AUTO WAH				(25)AUTO WAH				
079...127	THRU								

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!
This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA
Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.
Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO
Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRAZIL
Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

ARGENTINA
Yamaha Music Argentina S.A.
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES
Yamaha de Panama S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM
Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND
Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND
Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA
Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS
Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM
Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE
Yamaha Musique France,
Division Claviers
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY
Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Home Keyboard Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN
Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

PORTUGAL
Valentim de Carvalho CI SA
Estrada de Porto Salvo, Paço de Arcos 2780 Oeiras,
Portugal
Tel: 01-443-3398/4030/1823

GREECE
Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN
Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK
YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND
Warner Music Finland OY/Fazer Music
Aleksanterinkatu 11, P.O. Box 260
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 0435 011

NORWAY
Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND
Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES
Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
International Marketing Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS
Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES
Yamaha Corporation,
International Marketing Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

ASIA

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA
PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA
Cosmos Corporation
#131-31, Neung-Dong, Sungdong-Ku, Seoul
Korea
Tel: 02-466-0021~5

MALAYSIA
Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
16-28, Jalan SS 2/72, Petaling Jaya, Selangor,
Malaysia
Tel: 3-717-8977

PHILIPPINES
Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE
Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
Blk 202 Hougang, Street 21 #02-01,
Singapore 530202
Tel: 747-4374

TAIWAN
Yamaha KHS Music Co., Ltd.
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-2713-8999

THAILAND
Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES
Yamaha Corporation,
International Marketing Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA
Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND
Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN
Yamaha Corporation,
International Marketing Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

HEAD OFFICE **Yamaha Corporation, Electronic Musical Instrument Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-3273



V233960 80?PO???.?-01A0 Printed in China